DVD9 JOC FULL ADVENT RISING

LEVEL

Games, Hardware & Life

● Aprilie 2009 14,99 LEI

Extinde-ţi cunoştinţele
Adună puncte
250 puncte
Primeşti reviste



PREVIEW
FUEL
PROTOTYPE
GHOSTBUSTERS

REVIEW
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
KILLZONE 2
STREET FIGHTER IV
BLACK SHARK
NINJA TOWN
SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

RETRO
THE HOUSE OF THE DEAD RETROSPECTIVE

SPECIAL
THE MAKING OF WORLD OF GOO

LEVEL APRILIE 2009

PROTOTYPE ■ MEN OF WAR ■ STREET FIGHTER IV ■ F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN ■ KILLZONE 2 ■ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

6 421887 200965 04

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan.danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol, Mihai Mandache

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu.titei@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Dai un ban, dar ştii că face

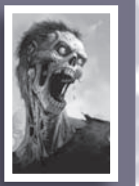
La ora actuală, piaţa jocurilor este plină de titluri pentru toate gusturile, de la jocuri de strategie, role playing sau acţiune, până la combinaţii de genuri ce au darul de a sălta gameplay-ul la un nou nivel, inovând. Însă nu întotdeauna preţul unui joc este justificat. În funcţie de genul preferat de cel interesat, un joc poate să merite investiţia, dacă îi îndeplineşte aşteptarile sau le întrece. La fel de bine poate fi scump, dar prost sau, în cel mai fericit caz, ieftin şi bun. Să zicem că ai noroc şi achiziţionezi un titlu care la final îţi dă sentimentul că, deşi ai dat mulţi bani pe el, a meritat cu vârf şi îndesat. Dacă rejucabilitatea lui este zero şi nu are o componentă multiplayer, ce mai faci cu el? Îl ţii doar de expoziţie, de dragul de a te mândri cu cutia? Foarte probabil, nu-l vei mai instala vreodată, poate chiar îl vei face cadou unui amic sau chiar vinde, la un preţ mai mic. În ultimele două cazuri, dacă jocul respectiv este însoţit de un editor puternic, mai mult ca sigur ai greşi înstrăinându-l. Producătorul a oferit acele unelte comunităţii tocmai pentru a-i prelungi jocului durata de viaţă, uşurinţa în utilizare reprezentând adesea un impuls important în a convinge amatorii că merită să creeze conţinut nou. De ce să nu încerci chiar tu să creezi o experienţă de joc diferită, să continui povestea sau pur şi simplu să construieşti o hartă. O hartă de multiplayer pe care apoi să o faci cunoscută comunităţii, pentru ca fanii jocului să se bucure, la rândul lor, de ea. Cine ştie, este posibil ca mai târziu talentul să-ţi fie recunoscut şi vei îngroşa rândurile unor importante studiouri producătoarei de jocuri. Dintre cele mai importante titluri, care şi-au răsplătit cumpărătorii /fanii cu un număr impresionant de conversii, putem aminti titluri din seria Neverwinter Nights, Half-Life, Battlefield şi Unreal Tournament. Half-Life şi Unreal Tournament au fost şi rămân în continuare cele mai prolifice din punct de vedere al conţinutului adiţional original, de calitate, generat de comunităţile strânse în jurul celor două universuri. Iar când producătorul jocului îţi oferă suport, ba chiar îţi recompensează efortul, tentaţia este cu atât mai mare – vezi cea de-a doua ediţie a competiţiei Make Something Unreal organizată de Epic Games, cu premii în valoare de un milion de dolari. Ca simplu jucător, ai chiar mai mult de câştigat. La bază, Unreal Tournament III este un FPS dedicat pac-pac-ului în multiplayer, însă editorul extrem de versatil oferit de Epic Games îi dă oricăruia dintre noi şansa să modifice parţial sau complet experienţa de joc. Un modder sau o echipă de modderi talentaţi poate da naştere unui joc complet diferit, a cărui mecanică de joc diferă complet de cea a jocului-mamă. Poate fi un joc de strategie, un RPG, puzzle sau adventure construit pe scheletul unui FPS! Aceste mod-uri există şi sunt deja extrem de multe, cel puţin pentru Unreal Tournament 2004, iar pentru Unreal Tournament III viitorul se anunţă extrem de luminos. L-am dat drept exemplu pentru că îl joc constant (alături de Half-Life 2 şi diverse conversii ale sale), iar o mulţime dintre modificările ce i-au fost aduse continuă să mă uimească prin originalitatea şi calitatea lor. Vezi mod-ul The Ball prezentat în această ediţie, un mod care are toate şansele să vadă, la un moment dat, lumina zilei într-o formă comercială. Atât de bun este. Vezi multe altele prezentate în ediţii anterioare şi aşteaptă să faci cunoştinţă cu unele noi. Pentru că jocurile ce ne oferă satisfacţii pe o perioadă îndelungată de timp îşi merită investiţia, iar noi vom continua să le arătăm cu degetul şi, implicit, le vom cumpăra. Cu prioritate, pentru că, deocamdată, banii nu ne dau afară din casă.

■ **KiMO**



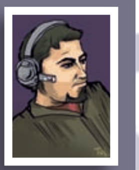
CUPRINS

KiMO



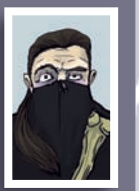
1. Killzone 2
2. Street Fighter IV
3. Spider-Man: Web of Shadows

Koniec



1. Spider-Man: Web of Shadows
2. Advent Rising
3. Killzone 2

cioLAN



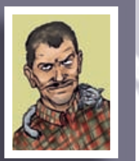
1. Warhammer 40,000: Dawn of War II
2. Black Shark
3. Street Fighter IV

BogdanS



1. Promise SmartStor NS4300N+
2. Asrock X58 SuperComputer
3. Benq SP870

Marius Ghinea



1. F.E.A.R. 2: Project Origin
2. Killzone 2
3. Warhammer 40,000: Dawn of War II



KILLZONE 2

Vei plânge de nervi primele zile până te vei învăța să joci un shooter cu un gamepad, vei visa mouse-uri și tastaturi, dar îți va trece repede.



Arcade Machine-ul din copilărie revine... pe plasma din sufragerie!

STREET FIGHTER IV



Un adevărat simulator de elicoptere, creat de o mână de rusnaci puși pe „rele".

BLACK SHARK

Fuel are toate șansele să scrie istorie. Rămâne însă de văzut dacă producătorul îl va transforma într-un joc comercial și accesibil sau nu.

FUEL





THE MAKING OF WORLD OF GOO

Cel mai bun joc indie al anului 2008 își dezvăluie secretele.


HUNGRY.
70
Din casa asta
scapă cine poate!
The House
of the Dead
Retrospective


F.E.A.R 2:
Project Origin
34
Teme-te de
Alma! Din nou!


28
Dawn of War 2 respectă ade-
vărul istoric şi ne oferă un ar-
senal impresionant. Frumos
colorat, ca'n WoW, loot-ul
pică graţios la pământ şi ne
ispiteşte cu look-ul său încân-
tător, cu bonusurile sale halu-
cinante sau cu un nume ame-
ţitor de eroic. Woot!
WARHAMMER
40,000: DAWN
OF WAR II

CUPRINS DVD

Demo

Ceville / Tom Clancy's H.A.W.X. / Men of War / Watchmen

MODs

The Ball (Unreal Tournament III) / World of Goo Creation Tools

Media Filme

Dark Void / EVE Online: Apocrypha / Flock / The Godfather 2 / Grand Theft Auto: Chinatown Wars / The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / World in Conflict: Soviet Assault / X-Men Origins: Wolverine

Imagini

Armed Assault 2 / Lost Planet 2 / Need for Speed: Shift

Wallpaper

Warhammer 40,000: Dawn of War II / Tom Clancy's H.A.W.X.

Screensaver

Dead or Alive: Extreme 2

Utilitare Drivere

ATI Catalyst 9.2 cu Control Center / NVIDIA ForceWare 182.08

Patch

Call of Duty: Worldat War v1.2 – 1.3 / Unreal Tournament III v2.0

Antivirus

AVG Free Edition 8.5 Build 278a1439 / Trojan Killer 1.4.0.2

Freeware

Quintessential Media Player Lite 5.0 / Seven Remix XP 1.0 / XnView 1.96 Final

Shareware

Total Commander Ultima Prime 4.7

EXTRA

Scorched3D 42.1 (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



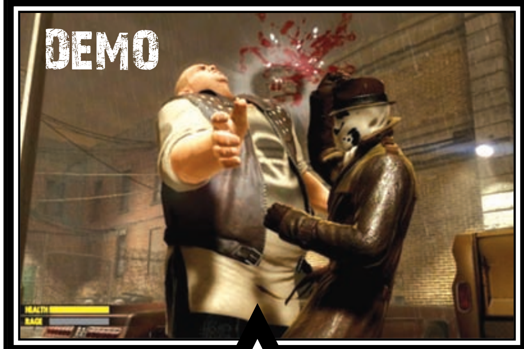
CEVILLE

Este mic, este rău, este Ceville! Iată un adventure în care trebuie sa fii rău, viclean şi nesimţit.

THE BALL

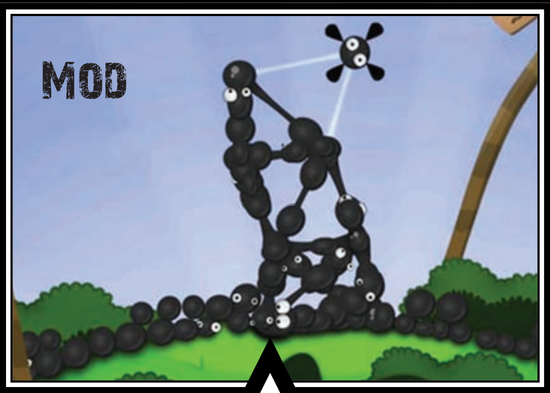
The Ball este o conversie totală de excepţie pentru jocul Unreal Tournament III, ce vine cu un gameplay aparte, unde legile fizicii joacă un rol important, iar puzzle-urile ne răsfaţă. Mai multe detalii la pagina 78.





WATCHMEN

Bazat pe un comic book de succes, Watchmen este un joc de acţiune ce aduce în prim-plan un val nou de supereroi.



WORLD OF GOO CREATION TOOLS

Un set de unelte care vă poate ajuta să creaţi propriile voastre jocuri. Mai multe detalii în articolul GameDev – Making of World of Goo de la pagina 14.



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Cele mai rapide avioane de atac ale momentului îţi stau acum la dispoziţie. Ţi-e frică de înălţime? Dovedeşte-le că nu.



SCORCHED3D 42.1

Un superb joc de strategie turn-based în care buna coordonare a loviturilor, ca şi economia, joacă un rol foarte important. Prietenii ştiu de ce, iar despre el aţi mai citit.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!



EMPIRE
TOTAL WAR
Imagini din joc.
DOMINĂ CEL DE-AL 18-LEA SECOL,
ATÂT PE USCAT CÂT ȘI PE MARE!
ACUM ÎN MAGAZINE
16+
www.pegi.info
www.totalwar.com
Runs great on
www.sega-europe.com
© SEGA. The CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, EMPIRE: TOTAL WAR and the TOTAL WAR logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.
Importator oficial
SC TNT Games International SRL
Str. Plugarilor 10-14
Sector 4, București
Tel./Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro
Games for Windows

ADVENT RISING

Advent Rising este genul de joc pe care îl aştepţi cu sufletul la gură şi te rogi bunului Dumnezeu să nu-ţi fie înşelate aşteptările, mai ales că Orson Scott Card, renumitul scriitor de science-fiction care a semnat scenariul pentru Halo, a contribuit şi la realizarea jocului de faţă. Aşa se face că pentru un om care a citit Jocul lui Ender, Vorbitor în Numele Morţilor şi Xenocid (trilogie pe care mulţi o consideră adevărată capodoperă a science-fiction-ului), aşteptările nu aveau cum să fie decât foarte mari.

Jocul ne face cunoştinţă cu o legendă conform căreia o veche şi puternică rasă va reuşi, într-o bună zi, să unească întreg universul. Undeva în adâncul spaţiului milioane de civilizaţii extraterestre se închină şi cinstesc aceste fiinţe mitologice cunoscute sub numele de oameni. Una dintre aceste rase, Seeker-ii, descoperă că oamenii există cu adevărat şi se simte ameninţată de potenţiala putere pe care aceştia ar deţine-o. Deghizaţi în exploratori paşnici, Seeker-ii străbat întreaga galaxie într-o încercare disperată de a elimina toate aşezările omeneşti care le ies în cale.

Gideon Wyeth este un pilot al Federaţiei care-şi duce zilele pe planeta Edumea, ultimul avanpost al rasei umane. Apariţia unei uriaşe nave extraterestre pe orbita planetei stârneşte agitaţie în rândul Federaţiei, care se pregăteşte pentru primul contact cu specia extraterestră de la bordul acesteia. Când glumeţului Gideon şi fratelui său le revine misiunea de a-l însoţi pe ambasador la bordul misterioasei nave, ziua care până atunci se anunţase a fi una obişnuită se transformă brusc într-una de coşmar. Aureilian-ii sunt o rasă paşnică şi prietenoasă, dar care aduc veşti cumplite. Aceştia îi avertizează pe oameni că o rasă războinică se îndreaptă spre Edumea pentru a o distruge. Avertismentul se dovedeşte a fi însă de prisos, deoarece în acelaşi moment flota Seeker-ilor iese din hiperspaţiu în preajma planetei, iar Gideon se trezeşte luptând nu doar pentru a-şi salva propria viaţă, ci şi pentru supravieţuirea întregii rase umane. În ciuda eforturilor sale şi a forţelor armate ale Federaţiei, Edumea este spulberată, singurii oameni care supravieţuiesc masacrului fiind Gideon, fratele său şi o femeie, aceştia reuşind să scape cu ajutorul Aureilian-ilor. Curând, legendele extraterestre se dovedesc a fi adevărate, Aureilian-ii reuşind să trezească puterile supra-omeneşti ce zac în Gideon şi de care Seeker-ii se tem atât de mult.







Advent Rising îmbină elementele RPG-istice cu cele ale unui joc de acţiune, permiţându-i jucătorului să descopere noi skill-uri şi puteri fantastice pe măsură ce avansează în joc. În combinaţie cu armele ce îi vor completa arsenalul, aceste puteri îi vor oferi ocazia să-şi folosească talentele distructive în moduri şi situaţii diferite. Un efect interesant şi care ne-a adus aminte de Max Payne permite eschive ce încetinesc trecerea timpului, asemenea bullet time-ului. Acţiunea nu este însă atât de frenetică, iar luptele mai puţin furibunde, cu întreruperi ce fac loc filmuleţelor in-game pentru a te pune în temă cu elemente noi ce ţin de partea narativă a jocului.

Interesant este că după ce l-a mai jucat o dată acum, lui Koniec i se pare că se bate cu Mass Effect, care câştigă doar prin grafica sa şi prin faptul că poţi alege ce drum să urmezi.

Gen Action
Producător Majesco
Procesor PIII 2 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 3/ ATI Radeon 9000




GODFATHER2.EA.COM
CÂND SĂ TE RETRAGI? CÂND SĂ ACŢIONEZI?
În lumea crimei organizate vine o vreme când trebuie să te implici. Şi vine o vreme când să-ţi laşi oamenii să vorbească pentru tine. Dacă vrei să fii jucător în acest oraş, trebuie să te comporţi ca un mafiot. Dacă vrei ca oraşul să fie al tău, trebuie să gândeşti ca un Don.
The Godfather II
COMPORTĂ-TE CA UN MAFIOT. GANDEŞTE CA UN DON.
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation Network
PLAYSTATION 3
Game software © 2009 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA şi logo-ul EA sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau în alte ţări. Toate Drepturile Rezervate. "PlayStation", "PLAYSTATION" şi "" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi logo-urile Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft şi sunt utilizate sub licenţă acordată de Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.



GOD OF WAR 3 ÎN 2010

Spre dezamăgirea multora, după ce acum ceva timp se anunţase lansarea God of War 3 pentru sfârşitul acestui an, Sony a declarat că până la urmă va trebui să aşteptăm totuşi până în 2010. Confuzia a pornit când Sony a anunţat Killzone 2 pentru anul acesta, menţionând şi God of War 3 şi M.A.G. (Massive Action Game).

Din nefericire, Sony a rectificat, explicând că de fapt se referea la anul fiscal 2009, care se termină în martie 2010.

Deşi suna destul de bine o lansare a jocului anul acesta, producătorii încă mai au nevoie de timp pentru a clarifica anumite aspecte legate de design.

ACL GAMES TV

ACL GAMES TV poate fi vizionat prin intermediul playerului de la PBX Telecom (www.pbxtelecom.ro), care este gratuit, disponibil pe plan internaţional şi poate fi instalat şi pe telefonul mobil. Având în momentul de faţă un număr de 81.000 de useri care folosesc constant acest program, cotele de audienţă pentru ACL GAMES TV au crescut la 10.000 de vizitatori unici pe zi.

Televiziunea se adresează atât gamerilor, cât şi unei palete mai largi de audienţă, în programe regăsindu-se emisiuni pe gustul tuturor celor pasionaţi de domeniul IT. Având un spectru larg de emisiuni care se adresează mai multor grupe de vârstă, televiziunea îşi propune promovarea produselor IT atât software, cât şi hardware, având ca scop principal promovarea jocurilor pe calculator, prezentarea şi comentarea lor şi a evenimentelor din lumea gaming-ului naţional şi internaţional.

GUILD WARS 2, AMÂNAT

NCSoft a declarat, în timpul conferinţei de prezentare a situaţiei financiare, că lansarea MMO-ului Guild Wars 2 va fi amânată până în 2010 sau 2011.

Guild Wars 2 a fost anunţat încă din 2007 şi ar fi trebuit să intre în faza de beta test în 2008. Evident, acest lucru nu s-a întâmplat.

De asemenea, producătorul a anunţat că şi lansarea în America de Nord a noului MMO, Aion: Tower of Eternity, va fi amânată pentru sfârşitul anului.



FUNCOM PIERDE BANI

Anul 2008 nu s-a dovedit un an prea profitabil pentru Funcom, compania înregistrând pierderi de 33 de milioane de dolari, din care 23 de milioane s-au dus pe apa sâmbetei în trimestrul al treilea al anului trecut. Şi cum necazurile nu vin niciodată singure, Olav Sandnes şi-a anunţat demisia din funcţia de Chief Financial Officer.

Reprezentanţii companiei susţin că aceste pierderi se datorează în mare parte insuccesului înregistrat de Age of Conan. Acest insucces a făcut o „victimă" în rândul angajaţilor companiei, game director-ul şi unul din fondatorii Funcom, Gaute Godager, părăsind compania în septembrie anul trecut tocmai din acest motiv.

După cum ziceam, Age of Conan nu o duce prea bine în acest moment. După ce numărul de servere a fost redus drastic (de la 49 la 18), acum şi numărul userilor a scăzut dramatic. Conform statisticilor norvegienilor de la DnB NOR Markets, MMO-ul înregistrează în acest moment sub 100.000 de useri activi. „Recordul" de membri activi a fost atins la câteva luni de la lansare, când au fost înregistraţi în jur de 700.000.

Cu toate acestea, Funcom crede că încă nu e totul pierdut pentru Age of Conan, primul pas spre un (posibil, dar puţin probabil) viitor succes fiind făcut prin lansarea MMO-ului în Rusia şi Polonia cu servicii complete în limbile celor două ţări. De asemenea, Funcom estimează pentru 2009 câştiguri cuprinse între 6 şi 8 milioane de dolari, bani ce vor veni de la userii Age of Conan.

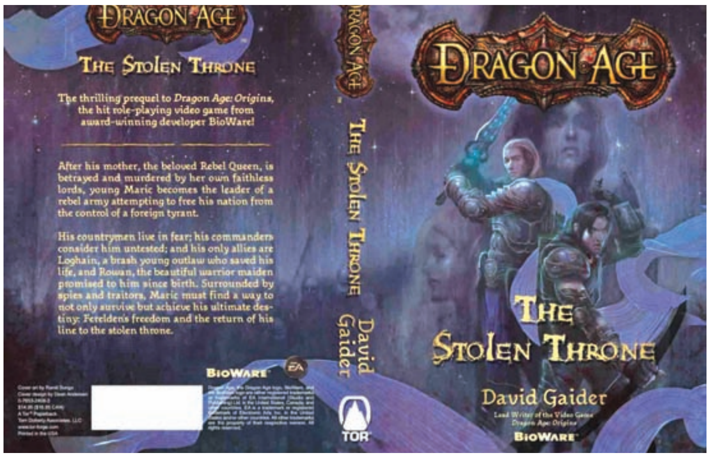
DISCOVERY HD

INES IPTV, provider autohton de servicii IPTV, a lansat canalul Discovery HD în format High Definition. „Discovery HD reprezintă unul din cele mai aşteptate posturi TV, datorită selecţiei premium de programe filmate în standardul 1080i cu o calitate excepţională a imaginii şi sunetului. În prezent, o parte dintre clienţii noştri au deja acces la grila de programe HD, printre care se numără şi noul canal Discovery HD, urmând ca până la sfârşitul lui 2009 aceştia să poată beneficia de o ofertă mai diversificată de canale HD", a declarat Radu Rusu, manager iNES IPTV.

Dacă v-aţi săturat de ştiri HD, simţiţi că LCD-ul ăla imens din sufragerie stă degeaba şi vă permiteţi un abonament de 100 de euro pe lună, aruncaţi un ochi peste www.inesiptv.ro . Este că de-abia aşteptaţi să vedeţi mustăcioara lui Hitler şi burtica lui Goering în High Definition? Fetişiştilor!



DRAGON AGE - CARTEA



Când a fost ultima oară când aţi pus mâna pe o carte? Şi nu doar pentru a-i admira coperţile, ci pentru a o citi de la cap la coadă. Dacă nu aţi mai citit o carte de ceva timp, noi vă putem recomanda ceva. Review-ul lui Fallout 3 din FHM. Eh, glumeam şi noi. Încercaţi-l pe cel din Cosmo, e mai bun. Ceva mai fantasy? Bineee. Aflaţi că BioWare şi editura Tor Books au scos pe piaţă Dragon Age: The Stolen Throne. Cartea a fost scrisă de David Gaider şi este un prequel al jocului Dragon Age: Origins. Gaider este lead writer pentru Dragon Age: Origins şi şi-a adus contribuţia la jocuri precum Baldur's Gate şi Neverwinter Nights.

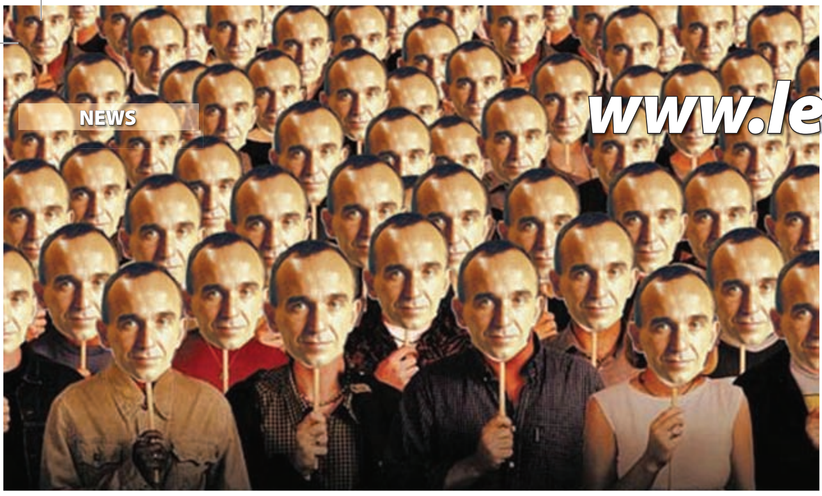
Dacă vreţi să încercaţi Dragon Age: Origins, The Stolen Throne este cea mai bună modalitate de a vă familiariza cu universul Dragon Age. Şi cum jocul va fi lansat abia în toamnă, aveţi destul timp la dispoziţie s-o citiţi liniştiţi. Dacă sunteţi curioşi să aflaţi mai multe, vizitaţi site-ul oficial (http://dragonage.bioware.com/noveltst.html), de unde puteţi descărca gratuit primul capitol al cărţii.

UN NOU RESIDENT EVIL

Capcom ne-a anunţat că lucrează la un nou titlu Resident Evil. Nu vă entuziasmaţi prea tare, nu e Marele Şase (care mai mult ca sigur că e inclus în planurile de viitor ale companiei), ci este vorba de un spin-off pentru Wii. După cum ne spune şi numele, Resident Evil: The Darkside Chronicles va fi un sequel pentru Resident Evil: The Umbrella Chronicles şi, în mare parte, ne va (re)povesti evenimentele din Resident Evil 2. Normal, personajele principale vor fi Leon S. Kennedy şi Claire Renfield. Gamerii singuratici vor fi asistaţi de AI, iar cei mai sociabili vor putea cere ajutorul unui confrate în ale măcelului. The Darkside Chronicles va fi lansat cel mai probabil în iarna acestui an.







FABLE 3, „ANUNȚAT". DIN GREŞEALĂ.

Într-o lume mereu schimbătoare, marii producători, distribuitori, critici şi devoratori de jocuri vor rămâne mereu o constantă. De exemplu, întotdeauna ne putem baza pe EA că va lansa un nou Need for Speed, că Blizzard va lansa jocuri „când sunt gata" sau că Molyneux îşi va pune din nou imaginația (din ce în ce mai supraapreciată) la dispoziția Microsoft-ului. Şi dacă tot vorbeam despre constante şi despre relația unchiului Peter cu Microsoft, de curând am aflat că oamenii de la Lionhead lucrează de zor la un nou Fable. Al treilea. Prefaceți-vă surprinşi!

Anunțul n-a sosit ca toate anunțurile de bună credință, adică sub forma unui comunicat de presă deosebit de pompos, sau măcar „livrat" de Molyneux într-un interviu halucinant, ci a ajuns la noi pe căi lăturalnice, ca un hoț. Porumbelul i-a scăpat britanicului Jonathan Ross (critic de film şi prezentator de radio şi televiziune) într-un post pe Tweeter care sună cam aşa: „Goodnight all. Must go to bed. Got asked to do voice in Fable 3 tonight. Subarashi. Oyasuminasia. Woss out". Adică, în traducere liberă, „bla bla bla, am fost rugat să fac o voce pentru Fable 3, bla bla bla". Întrebat de un „confrate tweeterist" dacă a vorbit serios, Jonathan a păcătuit din nou, dovadă că Microsoft-ul şi Molyneux dormeau la ora aceea şi nu-l puteau bombarda pe indiscretul critic cu telefoane de amenințare. „Bineînțeles că lucrează la el. Charlie Brooker (n.r: comic englez, editorialist pentru The Guardian) a spus că va face şi el o voce".

Din nefericire, a doua zi după declarația bombă, lucrurile au luat o întorsătură neplăcută pentru sărmanul Ross, care-a fost nevoit să infirme zvonul pornit de el însuşi. E ca şi când ți-ai ucide copilul, credeți-mă. „yes. No. there is no Fable 3. I don't know. help me".

Ca să vedeți ce face mahmureala din om... Oficialii Microsoft au negat că ar avea vreo înțelegere cu el şi au declarat că încă nu şi-au încheiat socotelile cu Fable 2, un nou pachet de conținut urmând să apară într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat.

Deci, până la urmă va exista un Fable 3? Microsoft, ca de obicei, nu zice nici da, nici nu, Lionhead publică cifrele de vânzări (2,5 milioane de bucăți vândute), iar Ross probabil e hăituit de Molyneux pe tot internetul.

Cu toate acestea, mi-e greu să cred că un joc vândut în 2,5 milioane de exemplare nu va primi un sequel. Şi o eventuală portare pe PC. Şi câteva kilograme de DLC.

SE VOR LANSA

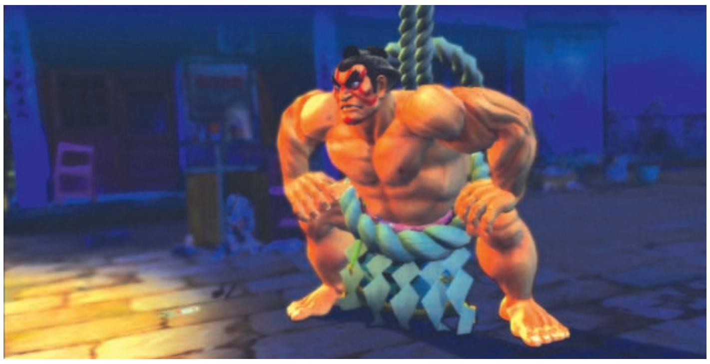
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	PC, X360, PS3	Atari
The Godfather II	PC, X360, PS3	EA
Braid	PC	Demigod
Demigod	PC	Stardock

STREET FIGHTER IV PE PC

Iată că Street Fighter IV s-a hotărât să ne viziteze şi pe noi. Inevitabil, am început să ne căpăcim între noi pentru dreptul la un controller. Jocul este super fun, din toate punctele de vedere, dar mai bine dați câteva pagini şi citiți review-ul. Avem o veste bună (sau proastă, depinde cât de răbdători sunteți) şi pentru posesorii de PC-uri. Jocul va ajunge şi pe calculatoarele noastre, dar trebuie să mai aşteptăm până la vară. Capcom a confirmat acest lucru prin intermediul VP-ului Christian Svensson, care totodată a declarat că este mulțumit de impactul pe care l-a avut jocul asupra gamerilor, reuşind să depăşească previziunile producătorilor.







LOST PLANET 2

De curând, Capcom a anunţat că lucrează la Lost Planet 2, un sequel al action-ului pe care l-au lansat în 2007. Anunţul a fost făcut de către Jun Takeuchi (producător Resident Evil 5), prin intermediul unui filmuleţ afişat pe Xbox Live Marketplace. Acţiunea din Lost Planet 2 se va desfăşura pe aceeaşi planetă, dar care a suferit o schimbare radicală de climat. Aşadar, planeta rece şi îngheţată din primul joc s-a transformat încet, dar sigur într-o adevărată junglă. N-au fost oferite mai multe detalii, dar se pare că vom primi, conform producătorilor, „cea mai cuprinzătoare campanie multiplayer de până acum". Se pare că modul co-op va aduce laolaltă până la patru gameri. Din păcate, pentru moment, producătorii lucrează doar la varianta jocului destinată consolelor Xbox 360, însă nu este clar dacă exclusivitatea va aparţine consolei microsoftiene.





Campania „Extinde-ţi cunoştinţele" se prelungeşte!

CUMPĂRĂ revistele noastre → **STRÂNGE PUNCTE** la fiecare revistă cumpărată → **PRIMEŞTI** în funcţie de punctele acumulate

Campania promoţională „Extinde-ţi cunoştinţele" este valabilă până la data de 31 august 2009. Toate revistele editurii noastre sunt produse participante la promoţie – CHIP, LEVEL, PC-Practic, FOTO-VIDEO Digital şi CHIP Special. Fiecare revistă şi fiecare produs valorează un număr de puncte.
Pentru a participa la promoţie trebuie să vă înregistraţi online pe site-ul **www.chip.ro/promo**, unde vă puteţi valida **codurile unice** de promoţie inscripţionate pe CD/DVD-urile revistelor cumpărate.
În cadrul campaniei, pe baza punctelor acumulate, puteţi comanda atât reviste din portofoliul editurii cât şi alte produse: căni CHIP sau CHIP Special, umbrele, rucsacuri LEVEL, şepci LEVEL sau CHIP, lanterne şi încărcătoare VARTA şi diverse jocuri pentru calculator şi nu numai.
Pentru alte informaţii privind aceste produse vă rugăm să accesaţi secţiunea de „Oferte produse" din cadrul paginii de „Promoţie" – **www.chip.ro/promo**.
Pe parcursul întregii campanii vor fi oferite MARILE PREMII puse la dispoziţie de LG Electronics România, şi anume: 6 televizoare LG (model: TV Venus 32LH7020 şi LG LU4000), 12 telefoane LG (model: LG KC780 Reina, LG KS360, KC910 şi KP500) şi 6 microsisteme LG FB163.
Câştigătorii Marilor Premii se vor desemna lunar, prin tragere la sorţi, începând cu ediţia mai a revistelor noastre. Lunar se vor acorda câte patru premii LG, şi anume: un televizor LCD LG, două telefoane mobile LG şi un microsistem LG.
În momentul în care introduceţi online un cod de promoţie veţi primi un mesaj prin care sunteţi informaţi de faptul că aţi câştigat sau nu unul dintre premiile oferite de editura noastră, pe parcursul întregii campanii: 120 de umbrele, 120 de căni, 30 de rucsacuri, 800 de reviste şi 70 de abonamente.
Mai multe detalii referitoare la campania promoţională găsiţi pe site-ul **www.chip.ro/promo/regulament** sau le puteţi solicita prin e-mail la adresa **marketing@3dmc.ro** sau telefon 0268-415.158 sau 0268-418.728. Aşteptăm sugestiile şi propunerile dumneavoastră la adresa Departamentului de Marketing.

Adună puncte
Extinde-ţi Cunoştinţele
Primeşti reviste

MAKING OF WORLD OF GOO

Învăţând de la World of Goo

Ce ai face cu 10 mii de dolari? Suma este deosebit de mică pentru un start-up, dar iată o idee: ai putea face un joc. Unul ca World of Goo. Care, după exemplul 2D Boy, ţi-ar putea aduce, pe lângă veniturile însemnate, şi un renume serios în industria jocurilor. Ai putea chiar redefini conceptul dezvoltării de jocuri. Ai putea demonstra că un titlu de succes nu necesită bugete de milioane de dolari sau echipe de zeci de programatori. Ai putea face toate acestea, dar... cum?

Dând viaţă ideii de joc

Probabil că mulţi dintre voi ştiu deja din review-ul World of Goo publicat în Level acum câteva luni că acest joc a fost creat de fix două persoane, Ron Carmel şi Kyle Gabler, cu mici ajutoare din partea comunităţii şi a unui prieten care a ajutat la portarea pentru consola Wii. Ron şi Kyle nu au avut bugete, bani, birouri sau alt ajutor, din contră, o mare parte din World of Goo a fost creată în cafenele cu acces gratuit la internet WiFi.
Au avut însă multă pasiune şi o grămadă de experienţă în industria jocurilor. Experienţă ce poate fi dobândită uşor şi în România. În orice caz, experienţa în industria jocurilor, deşi de dorit, nu este o condiţie absolută pentru a crea cu succes un joc, dacă eşti dispus să investeşti timp pentru a învăţa secretele meseriei şi să perseverezi în proiectul tău.

Atât Ron, cât şi Kyle au lucrat la Electronic Arts. Kyle este unul din persoanele responsabile de proiectul numit Experimental Gameplay Project, un website dedicat ideilor de gameplay şi experimentării acestora prin prototipuri. De altfel, World of Goo s-a născut din proiectul Tower of Goo, publicat pe Experimental Gameplay Project şi care a atras un număr considerabil de fani. Conceptul Tower of Goo este simplu: trebuie să construim un turn din Goo. Simplu, dar turnul este elastic şi se dărâmă dacă nu este construit bine. În ceea ce priveşte Experimental Gameplay Project, acesta este un proiect pornit de patru studenţi de la Universitatea Carnegie Mellon. Scopul este simplu: experimente de gameplay, în esenţă jocuri, dar jocuri create în nu mai mult de şapte zile, de o singură persoană şi axate pe o singură temă, cum ar fi gravitatea sau vegetaţia. Încearcă-l - merită! La Experimental Gameplay Project s-au născut jocuri precum Crayon Physisc şi vei găsi atâtea idei interesante încât să îţi stimuleze creativitatea (într-ale game designului) sau măcar să îţi împrospăteze o zi plicticoasă.

În orice caz, important de reţinut aici este o idee simplă şi deseori respinsă de cei cu visuri mari în industrie: pentru a ajunge mare, cel mai bine este să începi cu ceva mic. Experimental Gameplay Project este numai unui dintre site-urile capabile să îţi ofere un loc unde să îţi publici micul joc şi o comunitate gata să îţi testeze ideea. O comunitate compusă din oameni precum Kyle Gabler, deci te poţi aştepta la sfaturi serioase din partea lor.

Jocurile publicate pe Experimental Gameplay Project se numesc prototipuri şi sunt primul pas în ilustrarea unei idei de joc. Aşa cum mulţi game designeri au spus în diverse ocazii, a avea o idee de joc este ca şi cum ai avea o idee de carte: tu eşti cel care trebuie să depună foarte multă muncă pentru a face din ideea ta un succes. Nimeni altcineva nu îţi va scrie cartea, nimeni altcineva nu îţi va începe jocul. Şi rapid prototyping-ul, sau crearea de prototipuri într-un timp foarte scurt, cu scopul de a ilustra o idee fără a o şlefui, aduce, în afară de comunicarea cu o comunitate de gameri, şi testarea în sine a ideii, şi acea mult râvnită experienţă.

World of Goo a început cu Tower of Goo şi un blog. „Încep un blog şi sunt serios de data aceasta" este titlul primului post al lui Kyle Gabler pe 2dboy.com. Scopul acestui site a fost de la început documentarea procesului de dezvoltare World of Goo, pentru viitorii fani :), dar şi pentru a crea un soi de poliţă de asigurare că echipa nu va cădea în ceea ce cunoaştem cu toţii ca dulcea lene. Această... lene este probabil cea mai mare problemă a unui creator aspirant de jocuri. La şcoală, trebuie să înveţi de frica profesorilor şi a părinţilor. La muncă, trebuie să munceşti de frica şefilor şi din dorinţa de a-ţi câştiga salariul. În curtea propriilor tale visuri, nu există timp şi nimeni nu îţi stă cu biciul în spate ca să te convingă să continui munca la un proiect care cel mai probabil nu îţi va aduce nimic, aparent. Aici, contabilitatea ţi-o ţii tu şi tot tu eşti singurul inspector. Oamenii sunt întotdeauna extrem de creativi când vine vorba de găsit scuze. Morala? Începe şi tu un blog. Creează-ţi o comunitate şi roag-o, formeaz-o să fie „biciul" care te va ruga să continui.

Divertisment pentru jucători

Ceea ce au diferenţiat World of Goo de alte jocuri au fost originalitatea şi execuţia aproape perfectă. World of Goo în sine nu este o idee originală; cu toţii am construit turnuri de când eram mici copii, într-un mod sau altul. După cum bine spunea Caleb, şi furnicile ştiu să ajungă la „ţevile misterioase". Dar povestea, grafica, fizica, sentimentul general al jocului, combinaţia tuturor elementelor World of Goo este originală. Nu trebuie să reinventezi roata pentru a-ţi face un nume în industria jocurilor.

Nu trebuie să speri că vei crea MMO-ul care va detrona World of Warcraft, aşa cum o echipă de români a sperat deja şi a eşuat lamentabil. În schimb, exemplul 2dboy este startul de la o idee deosebit de simplă, dar şlefuită la perfecţie. Însă oricât de simplă este ideea, execuţia ei poate fi complicată atunci când nu ai cunoştinţele necesare.

Echipa Kyle şi Ron este o echipă de programatori, ambii cu experienţă în spate, ambii cu un set bine definit de talente. Într-un filmuleţ disponibil pe site-ul oficial, ei au ilustrat procesul de creaţie al unui nivel din World of Goo. Mai precis, filmuleţul arată în detaliu modul în care a fost creată arta din spatele unui nivel World of Goo. Totul a pornit de la un desen de mână, pe o foaie de hârtie şi cu un simplu creion. Desenul a fost ulterior scanat, încărcat şi prelucrat în Photoshop (dar Photoshop în sine nu este o aplicaţie pe care trebuie să o deţii în mod obligatoriu. O licenţă de Photoshop completă costă în jurul la 1000 de dolari).

Într-un alt filmuleţ, disponibil tot pe 2dboy.com sau YouTube, David Rosen, fondatorul Wolfire Games (poate aţi auzit de jocurile indie Lugaru şi Overgrowth), a „disecat" World of Goo pentru a înţelege care sunt elementele care perfecţionează aventura. Urmărind prezentarea lui Rosen, vei înţelege cât de mult contează micile detalii care sunt strict legate de experienţa utilizatorului în jocul tău. Trebuie să ai în gând mereu jucătorul tău, să te întrebi constant dacă îi place, dacă ceea ce trebuie să facă este intuitiv, dacă elementele de gameplay sunt clare, dacă elementele artistice nu deranjează, dacă muzica este potrivită sau dacă sunetele oferă indicii sau contribuie la atmosfera jocului. Şi nu numai.

De exemplu, în World of Goo, două elemente au fost cruciale în designul jocului: Misteriosul Sign Painter şi cursorul. Sign Painter-ul acţionează ca un tutorial, dar şi ca element care adaugă valoare poveştii. La începutul jocului, el oferă sfaturi valoroase asupra modului de joc. Limbajul folosit nu este unul de tutorial clasic; din contră, toate indicaţiile sunt oferite într-un mod şăgalnic, minimalist, ca şi cum ar fi fost făcute de mâna unui copil - fapt care nu numai că aderă la armonia jocului, dar oferă şi o posibilitate interesantă de a duce povestea mai departe, de a stârni curiozitatea jucătorului şi de a adăuga un strop de mister în plus

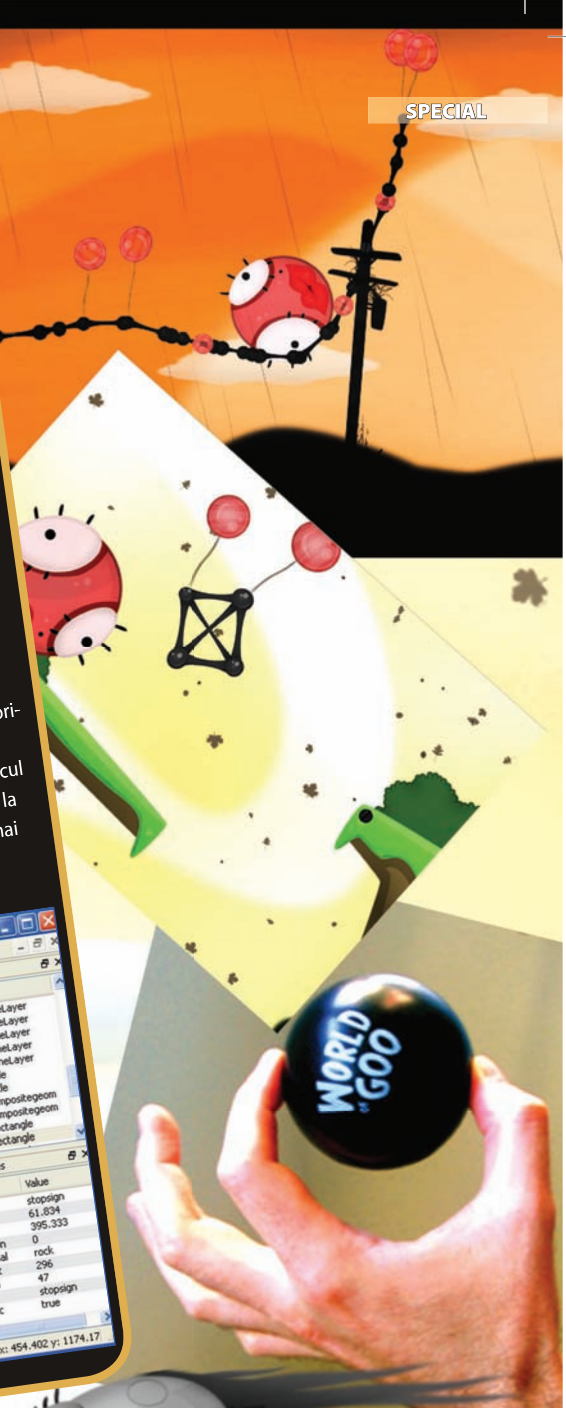
World of Goo level editor

Un pasionat World of Goo a publicat pe SourceForce un level editor al jocului, care permite modificarea oricărui nivel din puzzle sau crearea de niveluri noi. Cel mai simplu mod de a accesa această aplicaţie gratuită este să mergi pe www.sourceforge.net şi să cauţi „World of Goo" - level editorul ar trebui să fie primul rezultat găsit. În pagina de unde puteţi descărca editorul, accesaţi tab-ul Hosted Apps - MediaWiki. Aici veţi găsi un rezumat al proiectului care explică în detaliu ce poate face acest editor, oferă şi un User Guide şi, chiar mai mult, fiindcă este un proiect open-source, permite şi încurajează contribuţia ta. Dacă nu eşti programator, dar totuşi vrei să înveţi să foloseşti acest level editor, poţi contribui cu încredere cu ghiduri de utilizare proprii sau poţi să completezi ghidurile de utilizare existente.

Aplicaţia World of Goo level editor are două zone principale, view-ul grafic (editorul) şi meniuri disponibile în stânga. Meniurile disponibile în panel-ul din stânga sunt compuse din trei categorii principale: Scene, Level şi Resource. Scene este dedicat controlului nivelului pe care îl editezi în prezent. Level este un centralizator al nivelului curent, de unde poţi controla biluţele de Goo, fundalul sonor sau chiar poziţia camerei. Resource este galeria ta de resurse, unde îţi poţi adăuga elementele dorite, de la texturi la artă şi muzică.

World of Goo level editor merge cu World of Goo, deci dacă ai jocul instalat împreună cu cel mai nou patch (1.30), o să ai acces din editor la toate nivelurile World of Goo. Studiază-le pe acestea întâi - este cel mai uşor mod de a învăţa.







- când ascult sfaturile Sign Painter-ului şi când nu?

Cursorul mouse-ului este în trend cu jocul, este o bucată de Goo controlabilă de tine. Cursorul are două funcţii, de a ataşa bile noi pentru a construi structura, dar şi de a atrage biluţele Goo încă nefolosite într-o locaţie anume (un clic prelungit produce sunete care atrag biluţele în locul indicat de tine). Prima funcţionalitate a cursorului este evidentă, dar... concordanţa acestuia cu designul jocului are şi ea particularităţile ei. Un cursor negru s-ar fi confundat cu biluţele de Goo clasice şi ar fi enervat jucătorul pentru că acestuia i-ar fi fost foarte greu să selecteze. Aşa că 2D Boy a implementat un contur contrastant care diferenţiază cursorul de orice alt element.

Sign Painter-ul şi cursorul sunt numai două dintre detaliile care pentru jucător nu par importante, dar sunt cruciale pentru gameplay. Alături de ele, vin elementele mai „grele", printre care crearea fiecărui nivel, fizica, consistenţa acesteia, dificultatea progresivă, care trebuie să fie suficient de grea încât să reprezinte o provocare şi să nu plictisească jucătorul, dar suficient de uşoară încât să nu devină frustrantă. Toate aceste elemente trebuie gândite serios în prealabil şi testate în modalităţi cât mai „ieftine" din punctul de vedere al timpului tău.

Rapid prototyping

Pe site-ul 2dboy.com, Kyle a publicat recent prezentarea sa pentru un eveniment de care ştie foarte puţină lume în România: Global Game Jam. Evenimentul, desfăşurat în perioada 30 ianuarie - 1 februarie în peste 50 de locaţii din 23 de ţări, a fost un maraton de rapid prototyping în care participanţii au trebuit să creeze un joc în 48 de ore. Cum? Acest fapt a ţinut de fiecare echipă în parte, dar iată regulile de aur expuse de Kyle Gabler pentru a face aşa ceva (uşor adaptate şi cu care nu sunt în totalitate de acord):

1 Ai nevoie de un calculator (doh), hârtie şi pixuri. Calculatorul este pentru dezvoltarea de cod şi materiale anexe, ca de exemplu artă. Hârtia şi pixul sunt cea mai la îndemână metodă de a nota idei. Nu le subestima valoarea. Sub o constrângere atât de mare de timp, este esenţial să ai absolut totul la îndemână.

2 Adjust expectations - evaluează-ţi aşteptările şi tempereazăle. Nimeni nu se aşteaptă de la tine să creezi viitorul FPS sau RPG al secolului în 48 de ore (şi nici măcar în mai mult timp decât atâta). Companii precum Electronic Arts, Ubisoft, BioWare, Mythic, Blizzard, Bethesda au la dispoziţie bugete de milioane de dolari şi echipe mari şi experimentate de programatori, artişti, designeri, PR, marketing şi ce vrei tu. Singur, nu vei putea niciodată să concurezi cu ele. Aşa că nici nu aştepta asta de la tine. Gândeşte-te în schimb la ideea ta complet originală, care nu ar ajunge niciodată pe masa „marilor corporaţii". Ca să îl citez pe Locke, cine a spus că un joc despre tăiat frunza la câini nu poate fi distractiv? Conform spuselor lui Kyle, cele mai bune jocuri sunt cele capabile să ilustreze un concept original cât mai repede şi mai clar cu putinţă. Ca să demonstrăm totuşi că gloria stă chiar şi în astfel de experimente, Tower of Goo a fost creat în patru zile, Crayon Physics în 5, Audiosurf în 7 zile, iar Spore - da, Spore! - dintr-o serie de prototipuri create în câteva zile fiecare.

3 Create a Low Barrier of Entry sau captează atenţia jucătorului în primele 15 secunde... maxim! Jocuri „costisitoare" în ceea ce priveşte timpul jucătorilor tăi au şanse mari să plictisească dacă debutează cu o lungă poveste despre fapte eroice sau cu un tutorial de citit. După cum spune Kyle, esenţial este un titlu (al jocului). Te poţi risca la o propoziţie care să-i explice jucătorului ce are de făcut, dar ideal ar fi să încorporezi instrucţiunile chiar în joc, cum de altfel se întâmplă şi în World of Goo prin intermediul misteriosului Sign Painter.

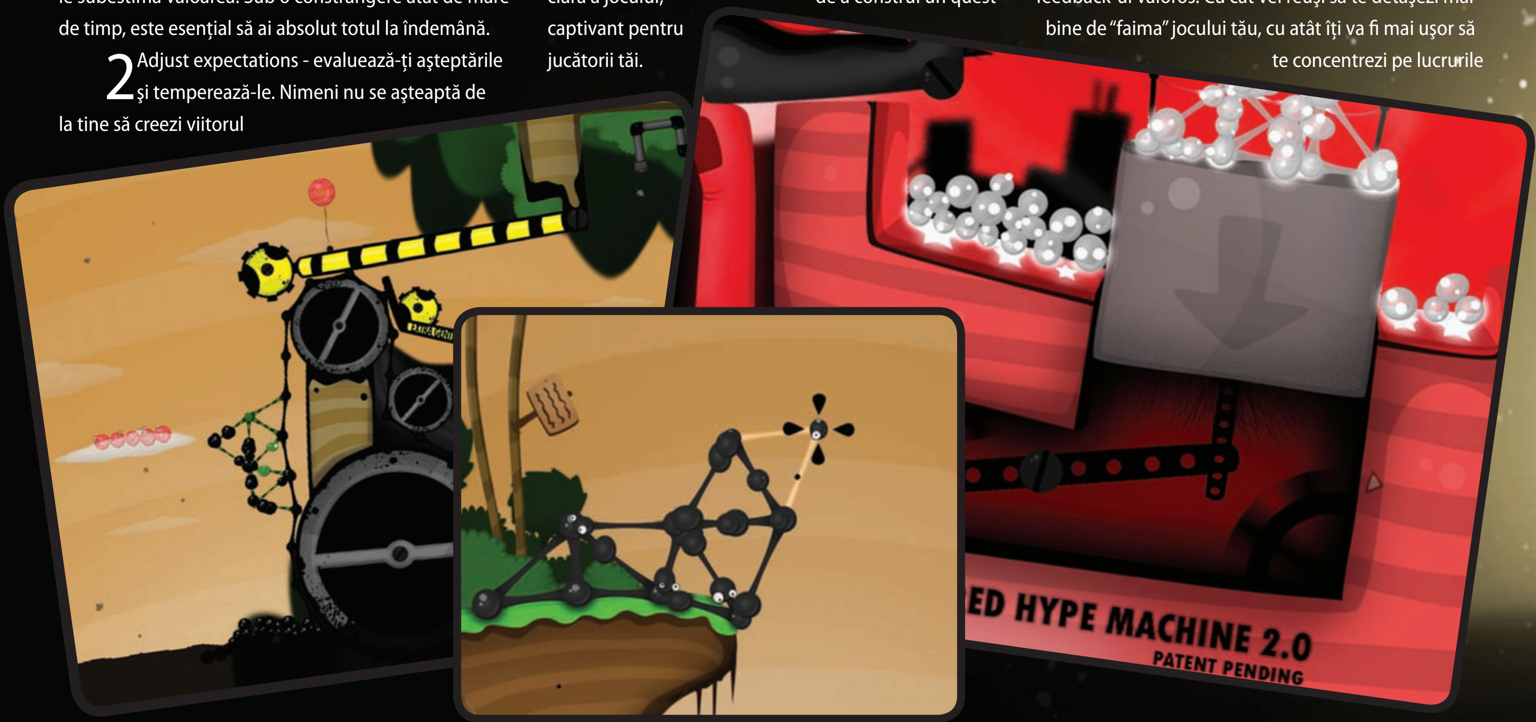
4 Feel Something - pune sentiment(e) în jocul tău. Cel mai uşor să creezi ideea de sentiment este să alegi un fundal sonor care inspiră - pe tine, dar şi pe jucătorii tăi. Odată ales soundtrack-ul, ai grijă ca designul şi grafica jocului să fie în concordanţă cu ceea ce vrei să inspiri. O idee oferită de Kyle este să faci jocul despre altceva decât ceea ce pare că este jocul iniţial. Este vorba de intrigă, de ceea ce americanii numesc twist, acel element de controversă care îţi va face jucătorii curioşi. Această tehnică îţi va oferi din start o miriadă de posibilităţi de a-ţi dezvolta ideea, de a crea o temă clară a jocului, de a construi un quest captivant pentru jucătorii tăi.

5 Make the TOY first - adesea, o idee este exprimată grafic în capul nostru. O visăm, o vizualizăm şi suntem îndrăgostiţi de ea. Dar înainte de grafică, este conceptul teoretic din spatele ideii, care poate să „prindă" sau nu. Încearcă să îţi testezi ideea experimentând cu cele mai simple mijloace posibile. Spre exemplu, încearcă-ţi ideea de mecanică a jocului folosind forme simple, cum ar fi cercurile sau pătratele. Nu irosi timp pentru a înfrumuseţa conceptul înainte de a fi sigur că, din punct de vedere al fizicii, este viabil. Consideră-te pe tine cel mai critic tester şi convinge-te că ideea ta merită. Abia după ce a trecut testul dur al impresiei tale ca gamer (şi da, vei ţine să vezi mai mult decât este, deci ai grijă), treci la dezvoltarea extrem de flămândă de timp a jocului tău.

6 shhh.... Elementele auditive, inclusiv soundtrack-ul, dar având în vedere şi sunetele destinate personajelor jocului tău, constituie în opinia jucătorului jumătate din „nota" acordată proiectului tău. Nu uita de ele.

7 harmony - toate componentele jocului tău trebuie să se potrivească, aşa cum se potrivesc elementele unui puzzle. Nu poţi crea un joc cu un robot într-o fustiţă roz care vorbeşte ca Vin Diesel (de fapt, îmi reţin drepturile pentru această idee... ;)). Trebuie să te gândeşti mereu ce merge şi ce nu şi să ajustezi fiecare componentă a jocului tău - gameplay, design, grafică, soundtrack. Ochiul tău critic de gamer îţi va spune dacă ceea ce încerci să creezi „merge" sau nu. Dacă ochiul tău critic refuză să coopereze, apelează la prieteni şi acceptă-le critica. La prima vedere, s-ar putea să nu fii de acord cu ea, aşa că fii atent la instinctul tău „matern" şi nu te supăra pe critica prietenilor tăi.

8 Never Fall in Love - conform studiilor ştiinţifice efectuate de Kyle, cu cât îţi pasă mai mult de jocul tău, cu atât ai şanse mai mari să eşuezi. Teorema extinsă se referă la ideea de eşec sau reuşită. Simplu spus, trebuie să nu te intereseze deloc reuşita jocului tău. Trebuie să îl faci pentru tine. Să fii surd şi orb la criticile comunităţii, dar într-o manieră în care să poţi filtra feedback-ul valoros. Cu cât vei reuşi să te detaşezi mai bine de "faima" jocului tău, cu atât îţi va fi mai uşor să te concentrezi pe lucrurile



EXPERIMENTAL GAMEPLAY PROJECT

Experimental GamePlay Project este un proiect creat de patru studenţi care au dorit să ofere o platformă pentru testarea rapidă de metode şi idei noi de gameplay. Oricine poate publica articole şi prototipuri, dar în ceea ce priveşte jocurile, acestea trebuie să fie dezvoltate în maximum 7 zile de o singură persoană. Restricţii mari? Iată câteva exemple:

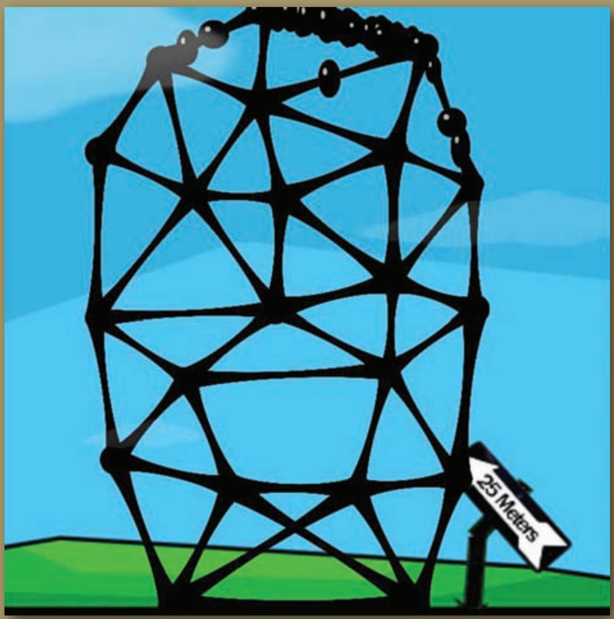


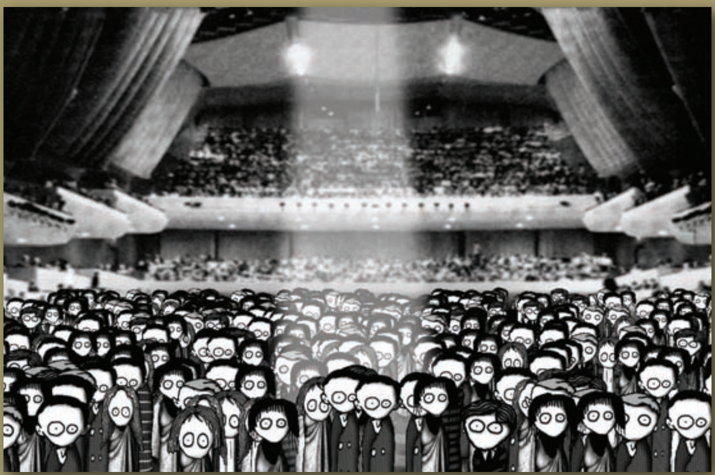
Bonsai

Ai crescut vreodată plante? Dar un bonsai? Activitatea nu este atât de simplă precum pare. Prototipul Bonsai îţi oferă trei tipuri de nutrimente şi posibilitatea să tai crengile unui copac în miniatură pentru a-i controla dezvoltarea. În funcţie de „apa" folosită, noile frunze cărora le faci loc să se dezvolte vor avea culori diferite.

Tower of Goo

Punctul de start al succesului World of Goo, Tower of Goo un joc simplu în care tot ce trebuie să facem este să construim un turn din biluţe de Goo. Totuşi, biluţele au proprietăţi uşor elastice, iar structura trebuie să fie stabilă pentru a „creşte". Ţelul este un turn de 25 de metri. Proiectul nu permite salvarea, nu poate fi jucat în full screen, nu are buton de întoarcere la interfaţa de start şi are o grafică extrem de simplă.





The Crowd

Nu este nici măcar un joc, ci un experiment social.... pe subiecţi virtuali. Ai o mulţime căreia îi poţi propovădui dragostea, securitatea sau violenţa. Dar ai grijă, ideile sunt molipsitoare şi persoanele din jurul avatarului convertit de tine vor reacţiona şi ele la spusele lui. Ce „se ia" mai tare, dragostea sau violenţa? Şi acest experiment este creat tot de Kyle Gabler.

2D BOY

importante, ca de exemplu implementarea fără greș a gameplay-ului sau elemente grafice cu adevărat emoționante.

Și totuși, cum și cu ce?

Pentru a face un joc, este clar că trebuie să dispui de cunoștințe serioase cel puțin de programare și desen. Șansele de a fi un programator ȘI un artist talentat sunt minime, deci în exemplul 2D Boy, trebuie să îți găsești un prieten cu talente complementare. Dar când l-ai găsit, de unde începeți?

Probabil una dintre cele mai importante decizii în crearea unui joc este alegerea tehnologiilor, a platformelor și a uneltelor folosite. A trecut de mult vremea în care programatorii lucrau în assembly și fiecare linie de cod era o creație în sine. Astăzi există o miriadă de resurse, multe dintre ele gratuite, open source. Dar când alegi librăriile, API-urile, codul, SDK-urile, engine-ul și toate cele, ai grijă la licență. Chiar și comunitatea open-source are un cost, pe care bine ar fi să îl cunoști din timp.

Există mai multe tipuri de licențe open-source. Unele îți permit utilizarea nelimitată, cu simpla rugăminte de a menționa numele creatorilor în aplicația ta. Altele îți restricționează complet comercializarea aplicației. Desigur, poți alege să treci peste dorințele creatorilor, fiindcă nu îți va veni nimeni la ușă să îți ceară socoteală, dar depinzi de bunăvoința comunității open-source, care s-ar putea să îți întoarcă spatele dacă află că nu știi să acorzi credit. Acordă-ți un minut pentru a căuta pe Wikipedia informații despre licența pachetului ales. Pe internet sunt peste 30 de tipuri de licențe open-source, dar Wikipedia conține liste de comparație care îți arată imediat dacă ai voie să vinzi o aplicație cu acea licență sau nu sau dacă vânzarea aplicației tale se va traduce în onorarii pentru creatorii engine-ului open-source ales. Vestea bună este că multe companii cunoscute oferă și ele numeroase resurse gratuite pentru programatori. Unele sunt "cu cântec" (spre exemplu, pot fi folosite doar în mediul academic), dar îți permit adesea să înveți de la oameni foarte versați în domeniu.

World of Goo a fost creat aproape în totalitate cu resurse open-source gratuite. De exemplu, 2D Boy a folosit Simple DirectMedia Layer (SDL), o librărie multimedia scrisă în limbajul C care oferă o modalitate ușoară de interfațare a elementelor multimedia (grafică, sunet). Pentru fizică, World of Goo a folosit Open Dynamics Engine, care este compus din două componente pentru emularea fizicii corpurilor rigide, respectiv emularea coliziunilor. Pentru interfață, 2D Boy a folosit TinyXML, un parser de XML (un limbaj de programare similar în utilizare cu HTML) care permite interpretarea fișierelor XML și expunerea acestora într-o interfață grafică. Pentru generarea de fonturi, echipa a apelat la SexyApp Framework de la PopCap, iar pentru testare și management de cod, s-a folosit platforma gratuită de bug tracking Mantis și "hosting-ul" de cod SVN (SubVersion).

Mai ales când se lucrează în echipă, uneltele de management al codului și al muncii în general sunt cruciale. În trecut, echipele de programatori nu se puteau baza decât pe comunicarea directă cu colegii pentru a împărți munca și a lucra într-un mod compatibil. SVN este una din soluțiile care constau din colectarea codului de la toate persoanele dintr-o echipă și hostarea acestuia într-un loc comun. Evident, alipirea muncii a doi programatori ia timp, dar soluții precum SVN oferă unelte de comparație care ușurează aceste practici. În plus, SVN ține contabilitatea schimbărilor implementate de fiecare persoană în echipă și se asigură că fiecare membru lucrează cu cea mai nouă versiune de cod.

Managementul muncii în sine este o altă problemă și nu se referă la programare în sine, ci la clarificarea muncii, împărțirea acesteia și ținerea unei evidențe asupra progresului fiecăruia. O parte importantă este și stabilirea priorităților, fiindcă nu poți trece la level design dacă nu dispui de un engine fizic sau de o modalitate de a adăuga elemente grafice unui nivel. Pentru această parte de proiect, platformele precum Mantis sau Bugzilla își fac treaba bine și oferă din start dublă funcționalitate: de management al sarcinilor, dar și ca soluție de evidență a bug-urilor.

Internetul este foarte darnic în soluții gratuite pentru minți creative. Exemplele de mai sus sunt numai câ-

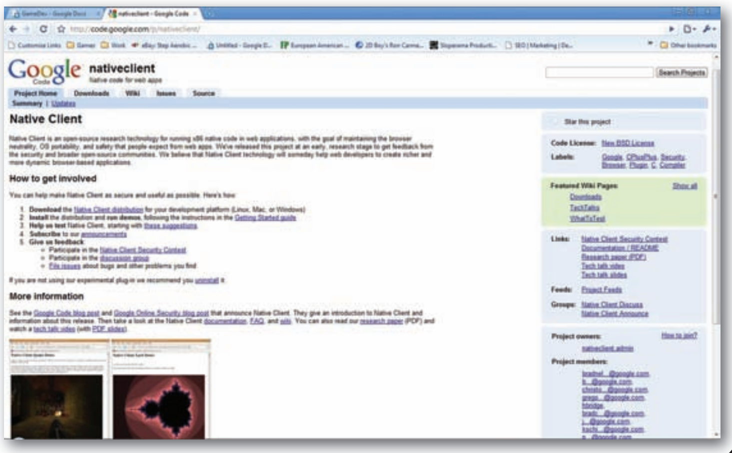


Google Code Project Hosting

Exclusiv pentru proiecte open-source, Google oferă o soluție completă și foarte ușor de folosit de depozitare și management al proiectului tău. Google Code Project Hosting poate fi accesat aici: code.google.com și alegi din partea stângă de la Developer Resources Project Hosting. Vei accesa astfel o colecție de proiecte publicate pe Google Code, pe care poți să le explorezi și la care poți contribui. Vei putea să îți faci propriul tău proiect dacă te autentifici cu ID-ul tău de Google și accesezi meniul din dreapta sus.

Google Code oferă următoarele meniuri: Project Home (unde vei publica rezumatul proiectului tău și de unde vei putea accesa rapid lista de actualizări), Downloads (unde vei putea atașa resurse, documentație, exemple), Wiki (unde îți vei putea crea o documentare completă la proiectul tău, extrem de utilă dacă dorești ca programatorii care folosesc Google Code și nu numai să te ajute), Issues (undei vei diseca munca în task-uri și unde vei ține evidența bug-urilor, având la dispoziție un set cuprinzător de unelte de sortare și management) și în fine, Source (unde îți vei putea depozita codul).

Ceea ce Google Code NU îți oferă este o modalitate de a face proiectul tău privat. O astfel de opțiune contravine scopurilor Google de a ajuta comunitatea open-source, a cărei filosofie este axată în jurul noțiunii de sharing. Nu te teme că cineva ar putea să îți fure ideea. Ai dreptate, ar putea, dar în calitate de novice ai mult mai multe șanse să primești ajutor din partea comunității decât să te trezești cu ideea furată. Când înveți, nu îți ocupa mintea cu probleme de copyright. Succes!



teva dintr-o miriadă de alternative oferite gratuit de alți pasionați ca tine. Și tocmai pentru că lumea este atât de darnică, devine oarecum dificil că găsești soluția potrivită pentru tine. Pentru asta, ideal ar fi să mergi la „locurile de întâlnire" cum ar fi SourceForce.net, OpenSource, org, OpenSourceWindows.org și multe altele. Pentru „săpatul după informații", Wikipedia este un loc excelent de start.

Jocu-i gata, vă iau cu lopata...

Să spunem că ai terminat prototipul făcut în 48 de ore :). Cum afli dacă lumea îl va agrea sau nu? Simplu, îl publici pe net...

Primul loc în care ar fi bine să îți publici prototipul este propriul tău site sau blog. Ține mine că pe măsură ce jocul tău crește în popularitate, lumea va veni la „casa ta virtuală" pentru mai multe informații. Ca jurnalist, m-am lovit deseori de zgârcenia informațiilor disponibile pentru unii producători (chiar și cei foarte mari). Este ușor să publici artwork-uri, tutoriale sau pur și simplu text în care să explici tehnologiile folosite, motivul pentru care ai făcut anumite alegeri, progresul proiectului tău sau chiar întâmplări haioase din timpul procesului. Fii generos cu comunicarea către publicul tău și răspunde la întrebările lor. Deseori, primii „clienți" sunt dispuși să te ajute gratuit, de exemplu pentru a testa jocul tău. Feedback-ul lor este foarte valoros, dar ai grijă cum îl interpretezi fiindcă nu toată lumea știe să își facă părerile înțelese (de fapt, foarte puțină).

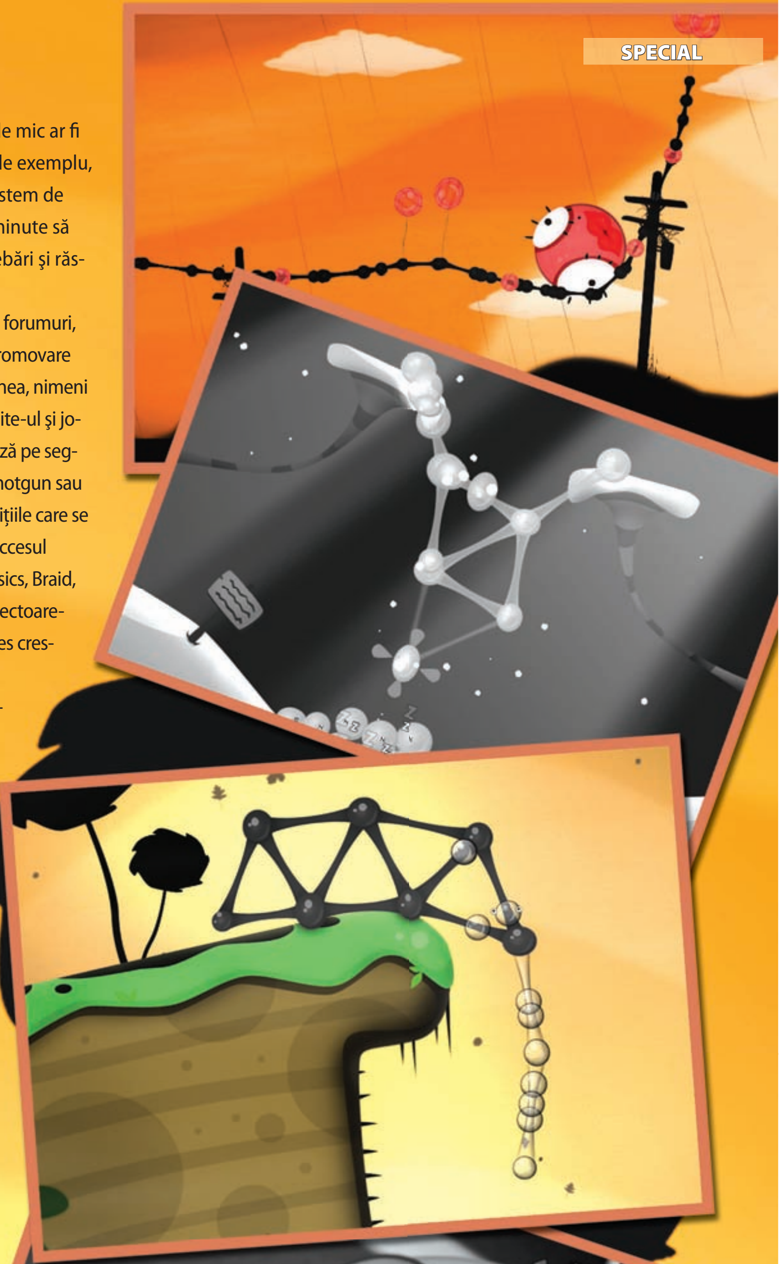
Ai putea să ai grijă și de prezentarea site-ului tău pe rețele sociale, cum ar fi Facebook sau MySpace, sursele cele mai bune pentru efectuarea așa-numitului viral marketing - o idee care se bazează pe promovarea unui produs de către consumatorii lui, pe sistemul Radio Șanț: mi-a plăcut, spun prietenilor, prietenii mei spun prietenilor lor și uite-așa câteva sute de persoane (dar deseori mai mult de atât) fac cunoștință cu jocul tău.

Pasul numărul doi este publicarea jocului pe platforme care permit acest lucru. Forumuri, portaluri, centralizatoare, Sourceforce, Experimental Gameplay Experiment sau chiar platforme exotice precum iPhone, Wii sau mai puțin exotice precum Windows Live îți stau la dispoziție. Dar înainte de a face jocul public, ai grijă ca acesta să ruleze fără probleme pe sistemele recomandate de tine utilizatorilor. Nu presupune niciodată că lumea folosește doar Vista sau doar XP sau că toți au renunțat la jalnicul Internet Explorer în favoare Firefox-ului. O idee de a „ghici" așteptările viitorilor tăi clienți este de a instala o platformă de monitorizare a traficului pe site-ul tău, cum ar fi Google Analytics sau Mint, ambele gratuite. Odată instalate, acestea îți vor spune în detaliu câtă lume ți-a vizitat site-ul, cât au stat pe el, ce au descărcat, ce browser au folosit, din ce parte a lumii au venit, ce sistem de operare și rezoluție preferă, cu ce cuvinte cheie au ajuns pe site-ul tău și multe altele. Ține minte că, oricât de mic ar fi procentul utilizatorilor de MacOs, de exemplu, dacă jocul tău nu rulează pe acel sistem de operare, nu te costă decât câteva minute să menționezi asta într-o listă de întrebări și răspunsuri (FAQ).

Îți poți promova jocul pe unele forumuri, dar ai grijă să nu încalci regulile de promovare impuse de administratori. De asemenea, nimeni nu te oprește să trimiți un link către site-ul și jocul tău site-urilor de știri care se axează pe segmentul indie, cum ar fi Rock Paper Shotgun sau IndieGames.com. Fii atent la competițiile care se desfășoară și înscrie-ți jocul. După succesul World of Goo, Audiosurf, Crayon Physics, Braid, domeniul indie a ajuns în lumina reflectoarelor și beneficiezi din start de un interes crescut pentru proiecte ca ale tale.

2D Boy a avut grijă de la început de prezența sa pe web și a comunicat cu Kieron Gillen de la Rock Paper Shotgun (și PC Gamer, și Escapist, și multe altele), căruia i-a oferit în premieră informații despre World of Goo. Presa, în afară de faptul că este interesată la maxim de efervescentul segment indie, este de asemenea foarte receptivă la ideea de exclusivitate. Nu te costă nimic să pui o întrebare. Cu atât mai mult cu cât presa de gaming din România abia așteaptă să joace prototipurile voastre;).

■ **Lara**







A GAME OF THRONES

When you play the game of thrones, you win or you die

Nu vă alarmați, nu e un joc în gen Jumanji (deși ar fi fost destul de interesant) care prinde viață și începe să agreseze pisica. Subtitlul e doar un citat al unui personaj din seria de cărți din care se inspiră boardgame-ul de luna aceasta, și anume A Song of Ice and Fire de George R. R. Martin (aparent, trebuie să ai nume cu R. R. ca să fii un scriitor de fantasy de succes). A Song of Ice and Fire se încadrează în mai puțin răspânditul gen low-fantasy care face mai puțin uz de elfi, magie și săbii cu +2 la Strength și pune mult mai mult accent pe aspecte ale universului prezentat, cum sunt mizeria claselor de jos, corupția nobilimii și intrigile dintre facțiunile politice. Pe scurt, realism într-un univers fictiv.



Stark versus Lannister

A Game of Thrones este numit după primul volum din seria de actualmente patru cărți cât două The Lord of the Rings și din șapte planificate. Jocul are acțiunea plasată în conflictul ce are loc pe continentul Westeros, ca urmare a unui eveniment important (nu dau spoiler-e. Citiți cărțile. Nu o să le lăsați din mână cu săptămânile), între cinci facțiuni sau Case de nobili (da, în stil Dune). Scopul e simplu: zdrobește dușmanii și preia controlul continentului.

Componente

În primul rând, avem tabla de joc care constă dintr-o hartă a Westerosului împărțită în regiuni. Unele regiuni au simbolul de putere (o coroană), altele pe cel de provizii (un butoi), altele o cetate sau un oraș sau orice combinație între acestea. Scopul jocului este controlul a cât mai multe orașe și cetăți la finalul a 10 ture de joc. După tabla de joc, sar în ochi cele trei piese masive de carton care reprezintă jucătorul cu cea mai mare poziție în trei domenii: tronul regelui (însuși Tronul de Fier), controlul provinciilor (o sabie) și curtea regelui (un corb mesager). Mai avem trei pachete de cărți cu evenimente care se vor întâmpla în fiecare tură în afară de prima.

Jucătorii iau rolul liderilor uneia din cele cinci case: onorabilii Stark, avarii și avizii de putere Lannister, ambițioșii Tyrell, nobilii Baratheon sau Greyjoy cei cu influențe scandinave (aproape vikingi).

Fiecare casă are o carte care descrie poziția de început, trupele inițiale și locul ocupat de casă pe cele trei domenii de putere, un număr de „power tokens" care se folosesc în mai multe scopuri, un număr de ordine pe care le poate da trupelor în fiecare tură, un număr de figurine de lemn care reprezintă trupele (cavaleri, soldați și nave) și în final șapte personaje care pot acorda bonusuri trupelor în luptă.

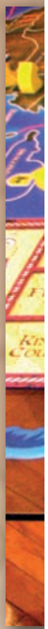
La începutul jocului, fiecare jucător primește piesele casei cu care joacă, precum și cărțile acestora, un număr de power tokens, trupe conform cărții de start și ordinele casei respective.

Singurele diferențe între case sunt poziția de început, simbolul de pe piese (și culoarea acestora) și cele șapte cărți cu personaje. Ordinea de joc e cea în care sunt așezate casele începând cu cel ce are Tronul.

Tura de joc

O tură are trei faze: Westeros Phase (pentru evenimente), Planning Phase (plasarea ordinelor) și Action Phase (pentru executarea acestora). Faza Westeros este


Un tărâm măcinat de războaie. Pe cuvânt





Politică medievală

ignorată în prima tură, începându-se cu planificarea. În această fază, toți jucătorii pot plasa câte un ordin pe fiecare zonă care conține trupe proprii. Ordinele sunt plasate cu fața în jos, lăsând vizibil doar simbolul casei. Ordinele disponibile sunt: Raid, Mobilizare, Suport, Apărare și Consolidare. Majoritatea au tipărite un bonus sau o penalizare și fiecare ordin are câte o versiune specială mai puternică. Un jucător poate plasa atâtea ordine câte îi permite poziția sa în curtea regelui. Voi explica mai jos aceste aspecte.

După ce se plasează ordinele, acestea sunt întoarse cu fața în sus. În momentul în care toate ordinele sunt vizibile, jucătorul cu poziția cea mai înaltă în curtea regelui care are și corbul mesager poate schimba unul din ordinele sale cu altul nefolosit. După aceasta se trece la execuția acțiunilor.

Primele care sunt executate sunt ordinele de Raid în ordinea Caselor la Tron. Un Raid poate elimina din orice zonă adiacentă ordinului un ordin de Raid, Suport, Apărare sau Consolidare. Raidul special poate elimina două ordine în loc de unul. Mobilizarea poate mișca trupele pe hartă câte o zonă odată. Armatele se pot uni și despărți în acest fel. Când toate trupele pleacă dintr-o zonă, jucătorul poate plasa o piesă cu simbolul casei în urmă pentru a nu pierde controlul acesteia. O mobilizare în teritoriul inamic începe o luptă. Ordinul special de mobilizare oferă un bonus mai mare trupelor în cazul unei lupte. Suportul este folosit pentru a adăuga forța trupelor dintr-o zonă adiacentă unei lupte uneia dintre tabere. Apărarea, evident, oferă un bonus trupelor atacate, iar Consolidarea care se execută ultima oferă putere (power tokens) Casei respective.

Luptele sunt simple în A Game of Thrones. E vorba doar de cine are forța mai mare, dar date fiind sursele multiple din care se poate scoate această forță, se poate spune că implică și o anumită strategie. În primul rând, soldații și navele au forță 1, iar cavalerii 2. În funcție de ce ordin de mobilizare a folosit atacatorul, acesta mai poate primi un bonus sau o penalizare. Ambele tabere pot folosi suportul trupelor adiacente care au un ordin de Suport. După ce se compară totalurile, fiecare jucător folosește o carte din mână (un personaj) pentru a declara comandantul trupelor. Bonusurile și abilitățile speciale ale personajelor sunt adăugate și ele totalurilor, iar în final, posesorul săbiei (cel cu poziția cea mai înaltă în Provincii) o poate folosi dacă e implicat în luptă pentru un bonus adițional. Cel cu totalul mai mare câștigă lupta. În cazul unui egal, jucătorul cu sabia decide câștigătorul chiar dacă nu este implicat în luptă.



Vin, afumătură și alte lucruri trebuincioase la casa nobilului

Politică și intrigi

Faza peste care se sare la început este executată abia începând cu tura a doua. Prima carte din fiecare pachet de cărți este întoarsă cu fața în sus și se execută acțiunea de pe aceasta. Primul pachet conține două tipuri de evenimente: Mustering și Supply. Mustering desemnează recrutarea de noi unități în zonele cu orașe și cetăți. Supply înseamnă reevaluarea proviziilor Caselor în funcție de zonele controlate. Această acțiune poate crește sau diminua numărul și mărimea maximă a armatelor unui jucător.

Cele două acțiuni din pachetul al doilea poartă numele primelor două volume din seria de romane: A Game of Thrones și A Clash of Kings. Game of Thrones oferă power tokens celor ce controlează anumite zone, iar Clash of Kings înseamnă că începe politica. Puterea și cel care o deține sunt lucruri schimbătoare în Westeros. În momentul în care se declară Clash of Kings, jucătorii vor vota pentru cele trei domenii de putere menționate mai sus. Votul se face în felul următor: fiecare jucător pune numărul de power tokens pe care vrea să îl folosească în pumn, iar toți jucătorii arată numărul acestora deodată. Cel care „licitează" cel mai mult câștigă. Posesorul curent al Tronului decide câștigătorul în cazul unei egalități. Procedeul se repetă pentru toate trei domeniile, iar piesele folosite sunt întoarse la bancă. Puterea este o resursă des folosită în A Game of Thrones și nu trebuie aruncată toată pe voturi pentru că...

Faza a treia conține mai multe evenimente, majoritatea acestora fiind doar limitări pentru tura următoare de joc. Dar câteodată, armatele de sălbatici din nordul continentului vor ataca Marele Zid, iar nobilii vor trebui să ajute gărzile să îi învingă. Puterea cu care vor ataca aceștia depinde de ce cărți au fost jucate în turele precedente și de ce evenimente au avut loc. În acest moment se face încă o „licitație" în secret, iar suma puterii folosite trebuie să egaleze sau să depășească forța sălbaticilor, ori să o depășească. Puterea este cea mai folosită resursă din joc și trebuie gestionată foarte atent, pentru că o piesă în plus sau în minus poate face o diferență uriașă.

Jocul se încheie în tura a zecea iar câștigătorul este cel care controlează cele mai multe cetăți și orașe (are trupe în regiune sau a lăsat o piesă în urmă acolo). Dacă unul din jucători controlează vreodată mai mult de șapte astfel de regiuni, jocul se încheie instantaneu cu respectivul jucător drept câștigător.

Per ansamblu, A Game of Thrones nu e cel mai complex boardgame pe care l-am jucat, dar în asta constă farmecul lui. E genul de joc care nu mănâncă mai mult de două ore, nu te pune să arunci încontinuu cu un zar și, mai ales, are la bază unul dintre cele mai bune romane fantasy scrise vreodată.

■ **Paul Policarp**

PRODUCĂTOR: FANTASY FLIGHT GAMES

PC X360 PS3





GEN Racing **PRODUCĂTOR** Asobo Studio **DISTRIBUITOR** Codemasters **LANSARE** mai 2009 **ON-LINE** www.codemasters.co.uk

GPL cu adrenalină

Mai ieri mă uitam peste versurile melodiei Inevitable (Shakira) şi mă gândeam cu regret la toată muzica bună care trece pe lângă noi pentru că nu-i înţelegem cuvintele. Suntem intoxicaţi, în schimb, de na-na-na-uri penibile, care ni se repetă până prind şi ne complăcem în această stare lălăind refrenuri aberante. Fuel îmi pare un titlu ales în acelaşi stil: „dacă sună bine, e bine". Oricum, acum totul este după ureche şi nimeni nu mai are timp de analize sau profunzisme.

Poate mă înşel şi vom descoperi că Fuel, aproape ca niciodată, este de fapt un joc în care maşinile chiar funcţionează cu carburant şi va trebui să ţinem cont de poziţionarea pe hartă a pompelor de alimentare sau de lungimea curselor în care ne înscriem. Ha... ştiu şi eu un nume bun: VISURI...

Cum însă concluziile au mai mult sens la sfârşitul articolului, haideţi mai bine să pornim întâi proiectoarele, nu de alta, dar aici ceaţa aruncată de marketingul Codemasters pare deasă (da, da, ştiu că nu e bine să porneşti motorul cu farurile aprinse).

Motorină

Şasiul pe care este construit jocul este unul cel puţin interesant, ce zic, este chiar măreţ. Imaginaţi-vă o lume de 13000 de kilometri pătraţi explorabilă în întregime, în care sunt aruncaţi 100000 de kilometri de şosele, autostrăzi şi alte drumuri forestiere. O bucată bună de pământ nord american, părăsit din cauza efectelor încălzirii globale accentuate: tornade, incendii, uragane şi tsunami-uri (acestea din urmă aruncate tot aşa, pentru că sună bine, fără legătură cu încălzirea globală).

Cum o mare parte a reliefului american este, însă, plictisitor de monotonă, producătorul a ales să strângă la un loc cele mai interesante repere peisagistice dimpreună cu altele urbanistice, întru diversificare. Acestea sunt reproduse fidel (bineînţeles), după date luate din satelit (cum altfel) şi aruncate pe noul tărâm al nesăbuinţei.

Cum au reuşit să înghesuie într-un pătrat cu o diagonală de circa 160 km (cam cât trei judeţe de la noi), Marele Canion (care numai el are 440 km), Parcul Naţional Yosemite, vulcanul activ Rainier, platoul fostului lac Bonneville (locul preferat de cei care încearcă să bată recordul de viteză la sol), rămăşitele (sper eu) oraşelor Las Vegas şi Washington, dar şi „multe altele", habar nu am. Sper doar să nu iasă o sorcovă, iar trecerile de la o locaţie la alta să se facă natural.

Tot pentru a nu ne plictisi, mai primim şi climă activă, cu tornade, furtuni de nisip, viscol, chiar şi ciclu zi-noapte, toate cu influenţe directe asupra stilului de condus şi a strategiilor de joc. Peste 70 de vehicule, de la motociclete la camioane şi muscle cars, aşteaptă să fie testate şi deja pare-mi-se că se conturează un joc cu posibilităţi extraordinare. Mai adaug aici şi vizibilitatea de până la 40 de km şi multiplayer-ul stil Paradise care permite în orice moment ca alţi 15 jucători să poată sări în cursele tale (dacă eşti de acord) şi deja pot să mă colorez liniştit impresionat.

Gazolină

Cum nu toate maşinile sunt însă Mitsubishi EvoX, cu mare regret trebuie să spun că nici jocul de faţă nu va fi un Paris-Dakar Fallout-ian. Primul, dar şi cel mai puţin deranjant aspect care-mi taie elanul este grafica a la MotorStorm, lucru bun, după părerea multora, dar care pe mine nu mă coafează. Există un prag al percepţiei versus realitate care începe să fie atins din ce în ce mai des de producătorii care o doresc în jocurile lor. Deşi parţial le reuşeşte, cum vedem că se întâmplă cu modelele mult aşteptatului Grand Turismo 5, restul de layere reproduse ori nu au aceeaşi calitate, ori lipsesc. Murdăria, de exemplu, în cele mai multe cazuri pare un abţibild aplicat pe maşina care rămâne în continuare artificial de strălucitoare şi lucioasă. Aceste diferenţe rup omogenitatea grafico-vizual-artistică şi, deşi de multe ori sunt im-



perceptibile, deranjează undeva în subconştient.

Acelaşi lucru cred că li s-a întâmplat şi celor care au sărit ca arşi când au văzut coperta Level Martie şi consider că dacă miss (haha) Terra Patrick ar fi fost decupată din joc şi nu din realitate (chiar şi aşa cu gloss pe ea) nu ar mai fi contat cât este de dezbrăcată sau de ce a fost aleasă în pofida altor imagini.

În cazul de faţă (şi în MotorStorm) diferenţele cele mai pregnante apar între mediul înconjurător, foarte frumos realizat, atmosferic şi fi-


Cu tornada pe urme

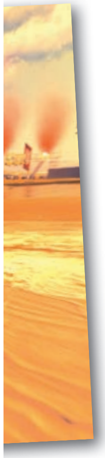

Un fleac, l-a curentat


Şmecherii pe două roţi


Vântorama


Ţine-o, că scapă!





zica particulelor: de praf, ploaie, nisip, etc., care încă se încăpăţânează să rămână un mister pentru programatori, dar mai ales un calvar pentru procesor.

Aş prefera mai degrabă un stil steampunk sau fantasy, în care toate elementele să se potrivească, decât o realitate pe jumătate încărcată, cu gust de plastic.

Kerosen

Dacă grafica ar fi fost singura bilă neagră, nici nu aş fi adus-o în discuţie şi v-aş fi lăsat să salivaţi până în mai, atunci când cei de la Asobo Studio (Ratatouille, WALL•E, huh?!) spun că jocul va fi gata. Sau mai bine spus, atunci când cei de la Codemasters cer să fie gata. Cum Fuel însă… se vrea a fi doar un racing arcade... în care rar ai nevoie de frâne, fără NPC-uri, dar cu chekpoint-uri şi damage cosmetic… n-am putut să mă abţin… *&$#@+^&!

Cum poţi să ai atât de mult şi să vrei atât de puţin? M-am răzgândit, nu numai numele e ales după ureche, tot jocul este făcut după ureche, urechea consumerismului şi a mediocrităţii.

Fuel este şi moneda de schimb în joc, dar sunt aproape sigur că nu o să fie exploatată ca resursă. Cât de frumos ar fi fost ca de fapt vehiculele să fie ieftine, dar carburantul scump şi rar, motoarele să ceară tipuri diferite de combustibil, iar acesta, la rândul lui, să aibă cifre octanice, puritate şi costuri diferite în funcţie de zonă, comerciant şi tipul de contract pe care îl ai cu el sau compania lui! Ce frumos ar fi fost să stai să calculezi (mă repet) dacă-ţi ajunge gazu' pân' la pompă, sau na, să-ţi calculeze GPS-ul, dacă sociologii Codemasters trăiesc cu impresia că gamer-ul contemporan nu e destul de deştept să o facă! Cât de interesante ar fi fost câteva subtilităţi precum un raport activ între acceleraţie, putere şi cantitatea de carburant rămasă în rezervor şi bidoane sau cel dintre cuplu, turaţii şi pante!

Hidrogen

Rămas cu un gust amar în gură, mai arunc un ochi peste informaţii şi mă mai îndulcesc citind despre Golden Gate reprodus la scară, care sper eu să ducă spre un San Francisco inundat şi parţial inaccesibil, despre opţiunea de fast travel, care te scuteşte de minute bune de mers până la locul dorit, despre zecile de challenge-uri pe care le poţi descoperi prin explorare sau despre creatorul de circuite şi rute inclus. Jocul de faţă ar avea toate şansele să scrie istorie, dar, din păcate, se pare că se încăpăţânează să rămână doar comercial şi accesibil.

Poate mă înşel, însă, şi o să mă surprind înjurând benzina de contrabandă care mi-a înecat jiclorul, intermediarele care nu mă ajută pe muntele ăsta îngheţat ori ţeava spartă de eşapament care-mi sparge timpanele cu zgomotul ei asurzitor, sau poate că nu.

■ **ncv**


Azi ne dăm pe dealuri





PC X360 PS3

[PROTOTYPE]

GEN Action **PRODUCĂTOR** Radical Entertainment **DISTRIBUITOR** Sierra / Activision **LANSARE** toamna 2009 **ON-LINE** www.prototypegame.com

Un mutant sub clar de lună

Nu ştiu alţii cum sunt, dar mie mi-a plăcut X-Men. Nu Wolverine, nu Cyclops şi în niciun caz nu Toad, X-Men în general. De ce să nu faci un personaj care să aibă uber puteri şi care să fie tăticul tuturor? Bine, dacă îi povestiţi unui scenarist fantezii din acestea, probabil vă va spurca până la Dumnezeu dar, pentru restul, există Prototype. Egalitatea e pentru cei slabi de înger.

Probabil că numele Radical Entertainment nu vă spune prea multe, pentru că, deşi au produs destule jocuri de-a lungul anilor, nu prea au reuşit să atingă un nivel mare de notorietate. Printre jocurile mai bunicele pe care le-au produs se numără Hulk, The Simpsons Hit & Run, Scarface TWIY si Tetris Worlds.

Toate acestea se vor schimba odată cu lansarea lui Prototype, un joc ce în momentul actual pare să întreacă orice alt joc de acţiune ce va fi lansat anul acesta. Ca o descriere scurtă, Prototype este un fel de Assassin's Creed pe steroizi combinat cu The Hulk Ultimate Distruction, de la care împrumută motorul grafic, şi cu un strop de Dark Sector.



En garde!

Storyline-ish

Jocul spune povestea unui fost om numit Alex Mercer care, în mod clişeic, începe jocul fără nicio amintire despre ce s-a întâmplat, cine este, unde este sau de ce este capabil să îşi transforme corpul în diverse arme ce pot tăia prin oţel şi să plonjeze de la înălţimi de sute de metri fără să aibă nici măcar o zgârietură. Se pare că nefericitul Alex a fost un subiect de testare pentru un proiect secret făcut cel mai probabil de către armată. Într-o bună zi, totul se duce de râpă, virusul cu care savanţii lucrau şi mulţumită căruia Alex este capabil să demoleze oraşe, a fost eliberat în New York, declanşând o carantină de nivel mare. O echipă foarte specializată a armatei a intervenit pentru a opri infestaţia şi pentru a omorî toate creaturile mutante create de către virus, printre care se află, desigur, şi Alex, care încearcă disperat să afle ce i s-a întâmplat.

Lupta se va da între trei forţe : armata, mutanţii şi Alex. Acţiunea jocului are loc în New York, iar modelarea oraşului este realizată cât de fidel s-a putut, folosind câteva mii de imagini pentru a reconstrui în cel mai mic detaliu elementele principale ale oraşului. Unul din obiectivele echipei de producţie a fost să recreeze oraşul New York aşa cum este el acum, în aşa fel încât cineva care a jucat jocul să se poată duce oricând în oraşul din lumea reală şi să se poată ghida după ce ştia din joc.

Prezenţa unui mediu atât de bine modelat după New York într-un joc ce depăşeşte limitele de violenţă ale lui GTA cu siguranţă că va provoca mulţi oameni mai zeloşi să acuze că jocul încurajează violenţa, dar având în vedere modul în care personajul principal îşi executa victimele, pare puţin probabil.

Gică Mână-Lungă

Aşa cum am spus, misiunea principală a lui Alex este de a-şi aminti cine este şi desigur de a supravieţui în timp ce este urmărit de monştri şi vânat de armată. Pentru a duce la bun sfârşit această misiune, el trebuie să îndeplinească aproximativ 250 de obiective, ce variază de la simple interogări, la distrugeri în masă.

Aceste obiective vor putea fi îndeplinite în mod arbitrar de către jucător sau, din contră, nimic nu îl va opri să alerge de pe un acoperiş pe altul executând tot felul de cascadorii. Un lucru care îl deosebeşte pe Alex de alte personaje amnezice este că el îşi începe misiunea cu toate puterile şi în niciun moment nu le pierde, încă de la început fiind capabil să devasteze, să decimeze şi să distrugă orice îi stă în cale. Îşi poate transforma mâinile



Mai tare ca Spider-Man



A-nceput de ieri să cadă...



Hai la tata să te scarpine



Cineva a jucat prea mult Street Fighter

în lame, în scuturi, le poate înfige în pământ pentru a lua prin surprindere inamicii ce vor fi trași în țeapă și cel mai important și probabil cel mai macabru lucru, poate lua înfățișarea altor oameni. Nu face asta în stilul lui 47, ci pur și simplu înfige un pumn prin pieptul țintei lichefiind și absorbind corpul bietului om. Odată cu noua sa înfățișare, vin cunoștințele și puterile acestuia și, chiar dacă un colonel de armată nu poate să tragă cu foc din degete, poate în schimb să cheme un raid aerian care să niveleze câteva clădiri. Jucătorul se va putea folosi după bunul plac de aceste abilități pentru a-și îndeplini obiectivele, fie că decide să distrugă tot printr-un asalt frontal sau să abordeze o metodă mai subtilă, atrăgând după el un grup de mutanți pe care îi va folosi pe post de scut sau



Gurrreaaa!

minions. Orice ar face jucătorul, acesta va fi răsplătit pentru modul său de acțiune ca atare și, pe măsură ce jocul avansează, va căpăta abilități și mai devastatoare în funcție de modul său de joc. Armata nu va sta pe loc, fiind o echipă specializată în curățarea unor astfel de situații. Vor aduce armament mai puternic pentru a ține pasul cu abilitățile lui Alex și nici virusul nu va sta locului, mutanții devenind mai periculoși după o vreme. Toate acestea nu vor fi însă o problemă foarte mare pentru un jucător abil. Dacă acționează așa cum trebuie, nici măcar un tanc sau un elicopter nu poate să reziste mai mult de câteva secunde în fața lui Alex.

Dă-le, Doamne, timp

Lăsând la o parte tot ce înseamnă promovarea unui joc, permiteți-mi să rezum acest produs într-un singur cuvânt: bestial. Nu sunt genul care să sară în sus de bucurie la vreun trailer mai dichisit, nici măcar nu am așteptat cu sufletul la gură GTA4. Cea mai mare problemă pe care o poate întâmpina acest Prototype este exact ceea ce s-a întâmplat și la Hulk sau Iron Man: teoria a fost foarte departe de practică. Sper din tot sufletul ca Radical să nu fi pierdut timpul făcând scene pentru trailer-e și în schimb să fi lucrat la joc, în special la partea de bug hunting. Nimic nu e mai urât decât să ai o lume imensă în care să nu poți face mai nimic. Dacă tot vom avea parte de „an open world game", sper că liniaritatea să nu pășească în Prototype. Desigur, speculații pot apărea oricând, iar scenariile mai puțin frumoase, legate de joc, pot fi găsite cam pe toate forumurile de jocuri. Ba că o să fii limitat de poveste, ba că nu o să poți face un lucru decât într-un anumit punct, ba că AI-ul va fi prea slab, toate bazate pe exemple anterioare. Spuneam de Iron Man mai devreme, iar comparația nu e deloc deplasată. Chiar dacă a fost un joc făcut la comandă (aka filmul și jocul), potențialul lui era mare, păcat însă că a fost ucis de nevoia de a scoate bani cât mai repede, lăsând la urmă calitatea. Lumea era deschisă, dar jucătorul era limitat, sistemul de upgrade era o idee bună, însă implementarea a lăsat de dorit, luptele cu tot felul de inamici păreau grozave la început, dar, din cauza AI-ului în general, s-au dovedit a fi destul de anoste. Dacă Radical au tras cu ochiul în ograda celor de la Artificial Mind and Movement (heh, nume predestinat anyone?), viitorul sună bine. Să nu uităm că a fost amânat o dată, timp numai bun pentru a repara sau a face ce nu era deja gata.

Prototype promite să ne aducă un mediu open world modelat fidel după New York City, un mod de deplasare ce poate fi numit Parkour dus dincolo de extrem, un sistem de luptă în care, deși se pot folosi arme de foc, este axat în jurul abilităților de mutant ale lui Alex, o poveste destul de interesantă ce nu se va termina cu acest joc, forte mult sânge pixelat și un grad foarte ridicat de distracție. Tare sper ca producătorul să se țină de cuvânt, pentru că în acest moment, Prototype este cel mai bun candidat pentru titlul de jocul anului. Mai avem de așteptat, jocul fiind promis pentru această toamnă, pentru pe PC, PlayStation 3 și Xbox 360.

■ **Discordless**



PC X360 PS3

GHOSTBUSTERS™ THE VIDEO GAME


Niciodată nu vreau să ştiu ce a fost chestia asta când trăia





Un fel de CSI

GEN Action **PRODUCĂTOR** Terminal Reality **DISTRIBUITOR** Atari **LANSARE** iunie 2009 **ON-LINE** www.ghostbustersgame.com

When something's strange in the neighborhood

Mă trezesc din nou în faţa unui joc făcut după un film. Presupun că aţi văzut Ghostbusters mai ales având în vedere că un anumit post TV românesc a dat ambele filme de destule ori în anii '90. Era vorba despre patru prieteni care decid să facă bani din vânătoarea de fantome, strigoi şi alte spectre, şi despre peripeţiile lor amuzante. Mai puţin când vreun demon malefic încerca să distrugă lumea. Se pare că Gigantul Activision – Blizzard a decis să se ia de mănuţă cu Terminal Reality (Bloodrayne) şi să facă un joc inspirat din filmele ajunse între timp la rangul de cult. Dar a renunţat, pasând licenţa la Atari.



Ce se întâmplă când te gândeşti la cea mai inocentă chestie...

Ectoplasmolog proaspăt absolvent

Acţiunea jocului are loc la câţiva ani după ce Despotul Vigo este învins la finalul celui de-al doilea film (da, iar am dat spoiler-e. Ăla rău pierde, imaginaţi-vă...). Vânătorii de fantome sunt acum iubiţi de întreg oraşul (după ce în prealabil au fost închişi şi daţi în judecată chiar dacă au salvat lumea) şi iau un al cincilea membru care eşti chiar tu. Nu tu, Cioli. Motivul noului membru dă o scuză jocului să ne treacă prin faza de tutorial în care vom învăţa cum să prindem fantome. În acest scop vom folosi clasica armă cu protoni, precum şi alte jucării inventate de Egon pe care le va testa prin intermediul nostru (sau mai bine zis folosindu-ne drept cobai).

Perspectiva de joc e cea populară mai nou, şi anume 3rd person, privire peste umărul personajului, astfel încât vom avea acces şi la informaţiile de pe proton pack (cam ca în Dead Space). Pentru a captura o fantomă se pare că va trebui să trecem prin nişte infernale secvenţe quick-time şi vom putea „amorţi" temporar fantoma lovind-o de pereţi, podea şi tavan. Nu ştiu exact cum reuşeşte cineva să izbească ceva incoroporeal de o suprafaţă solidă, dar eu îi cred pe cuvânt. Unele fantome nu vor putea fi capturate din cauza faptului că iau o formă fi-

zică folosindu-se de obiectele din jur, caz în care le vom dezintegra cu un foc scurt din arma cu protoni. Tot în arsenal va intra un dispozitiv care ne va indica proximitatea unei fantome sau a unor obiecte speciale şi o bilă de...mâzgă cu care vom putea lua obiecte din zone greu accesibile. În plus, făcând apel la natura violentă şi fără scrupule a gamerului de rând, mediul jocului se anunţă a fi complet destructibil în adevărata tradiţie Ghostbusters, unde o misiune nu e terminată fără daune imense.


No, srsly. Don't cross the streams

Don't cross the streams!

Scenariul jocului a fost scris de nimeni alţii decât creatorii filmelor, şi anume Dan Akroyd şi Harold Ramis, iar vocile personajelor vor fi interpretate tot de aceiaşi actori, mai puţin Rick Moranis şi Sigourney Weaver. În locul lui Sigourney Weaver, personajul central feminin va fi jucat de Alyssa Milano şi cred că putem fi cu toţii de acord că e mai bine aşa (nu vă supăraţi pe mine, doamnă Weaver, nu e nimic personal). Nu se ştie încă foarte mult despre poveste, dar se spune că ar fi legată de Gozer, antagonistul din primul film şi că ne vom întâlni într-un fel sau altul cu Vigo, Stay Puft – Omul Bezea, Slimer, fantoma din bibliotecă şi alte personaje iconice din universul Ghostbusters. Asemeni lui Van Helsing înaintea noastră, ne vom aventura printr-o sumedenie de niveluri care vor conţine fiecare, pe lângă aceste personaje importante, câte un mini-boss care mai mult ca sigur va trebui capturat.

De obicei sunt sceptic în ceea ce priveşte jocurile făcute după aproape orice film, carte, melodie, mâzgălitură pe un şerveţel, dar Ghostbusters arată potenţial din câteva motive: fizica şi grafica jocului arată fun (nu foarte serioasă, nici de desen animat), se promite mult umor, este scris de aceiaşi oameni care au scris filmul (fiind numit „al treilea film Ghostbusters" de unii) şi cel mai important detaliu... nu va fi făcut de Electronic Arts. Ghostbusters va lovi platformele de toate felurile cândva în iunie. Până atunci, recomand să vă delectaţi cu filmele, de dragul vremurilor de demult.

■ **Paul Policarp**



Războiul sus răsare
Ca o taină mare

Dacă plănuiți să prindeți mileniul 41, recomandarea mea e să începeți de pe-acum lecțiile de tir. Şi să vă țineți gura. Vorbăreții sunt luați la ochi de Inchiziția viitorului. Şi când Inchiziția pune ochii pe tine, deja simți miros de carne arsă... În mileniul 41, viața e scurtă și plină de neprevăzut. Ereticul se repede la tine de unde te aștepți mai puțin și te demoralizează când te aștepți mai puțin, Haosul te pândește din umbră și e gata să-ți înhațe sufletul la cea mai mică neatenție, extratereștrii bântuie ca bezmeticii prin Univers și lasă în urmă lacrimi și deznădejde. Greu, tată, greu să fii un om al mileniului 41, mai ales că indivizii care-ar trebui să te protejeze de ispitele diavolești sunt o adunătură de fasciști fără simțul umorului care l-ar face pe Hitler să-și radă mustăcioara cea malefică și să se pitească sub un pietroi de rușine. Pavăză între omenire și cam tot restul Universului stau Space Marines, o specie ciudată de supercălugări superrăzboinici superaugmentați genetic, superîndoctrinați până la fanatism. Prin cercurile jucătorilor de Warhammer 40k umbla și un banc (și o mică bandă desenată pe care mi-a trimis-o amicul Paul Policarp) cu doi Space Marines care stăteau la o tescovină într-un bar. Unul îi spune celuilalt „Ştii ce urăsc eu cel mai mult?". Celălalt întreabă: „Ce?". Răspunsul vine instant „TOTUL!!!!". Ca să fiu sincer, dacă veți butona mai mult de trei jocuri Warhammer 40k sau dacă veți căpăta microbul tabletop-ului, veți vedea că, după cum spuneam, în mileniul 41 nu e prea greu să urăști totul, deci să nu-i condamnăm prea mult pe săracii Space Marines. În fond și la urma urmei, își fac și ei treaba cum pot mai bine. Şi atât de bine și-au făcut-o în trecut, încât Relic s-a hotărât să le mai dedice un joc, Dawn of War 2. Merită, totuși, acest Dawn of War 2 să vă aruncați cu capul înainte înspre întunecatul viitor al





omenirii, riscându-vă sufletul cu fiecare clic de mouse? Şi dacă erezia se va strecura neobservată în sufletul vostru în timp ce sudaţi o ţigară nepăsători la tentaţiile Haosului, vă va exploda DVD-ul în faţă stârpind astfel încă un eretic periculos? Vedeţi mai jos...

„Aurelio! Înhamă războii că vine orcu'!!!"

În ultimul timp, m-am plictisit îndeajuns de tare (da, ştiu, trebuia să mănânc DoW 2 în multiplayer pe pâine, să iasă review-ul fain, dar m-am săturat s-o tot încasez de la fruntaşii internetului) încât să pun mâna pe ceva literatură „sancţionată" de Games Workshop. După vreo trei „romane" şi câteva benzi desenate citite pe nerăsuflate, am priceput de ce firul epic din campania single a lui DoW 2 e aşa cum e (puţin cam slăbuţ şi previzibil). Tiparul e cam acelaşi. Ereticul scoate nasul la lumină (pentru diversitate înlocuiţi „ereticul" cu „extraterestrul", „mutantul", „Haosul", „Garda Financiară"), apare o companie de Space Marines (jur, ăştia au al şaselea simţ când vine vorba de necurăţenii, le miros de la milenii lumină depărtare), care ard mutantul (ucid extraterestrul, exorcizează haosul sau distrug planeta fără prea multe fiţe) şi se cară în asfinţit ca pandurii lui Tudor Vladimirescu, cu flintele laser pe umăr.
Eventual mai apare câte-un inchizitor băgăreţ, unul sau doi prieteni de-ai comandantului se lasă seduşi de forţele răului sau o mierlesc cu victoria în gât chiar înainte să fie evacuaţi, dar întotdeauna luptele sunt pe primul loc. Pentru că, normal, în viitorul întunecat al omenirii există doar război.

Trademark-ul Warhhamer-ului.

În DoW 2, lucrurile nu deviază de la reţeta clasică. Fac o paranteză şi vă informez că finalul canonic al lui Dark Crusade este cel obţinut cu Space Marines, deci să nu vă miraţi când în DoW 2 veţi da nas în nas cu Davian Thule (comandantul detaşamentului de Blood Ravens staţionat pe Kronus, în caz că aţi uitat). De data aceasta, sub-sectorul Aurelia (trei planete de unde Blood Angels îşi recrutează soldaţii) este centrul unor activităţi suspecte. Ca de obicei, orcii şi-au băgat colţii adânc în solul nisipos al planetei Calderis, iar Force Commander-ul Kiwi (adică eu sau tu, dar schimbă-ţi numele, Kiwi e al meu) este trimis pe teren, să investigheze activităţile suspecte ale hoardei orceşti. Puţin mai târziu, nu zic cum, implicarea eldarilor devine evidentă, iar imediat după apar şi vedetele show-ului din DoW 2, Tyranidele. Gooooo, Hive Tyrants! Şi uite-aşa, ardem preţ de vreo 12 ore (asta dacă nu vă grăbiţi ca turbaţii la final) căsăpind extratereştri. Mutanţii şi ereticii probabil au fost păstraţi pentru niscaiva expansion-uri viitoare...

Aleator Împărat

So, revenind la mecanismele campaniei single, îmi place cum a fost gândită. N-are rigiditatea unei campanii din misiuni scriptate înlănţuite, dar a reuşit să elimine acea senzaţie că jucăm un şir nesfârşit de skirmish-uri banale. În DoW 2 avem şi skirmish-uri relaxante, trăim şi acele momente epice, încordate, specifice misiunilor scriptate. Vă e clar că Relic n-a vrut să renunţe la modelul de campanie „inaugurat" în Dark Crusade (normal, nu-ţi renegi ideile bune), însă din fericire a plecat urechea la plânsetele fanilor şi a ieşit la înaintare cu un storyline puţin mai complex (nu foarte, în mileniul 41 nu e timp de stat la vorbă şi spus poveşti la gura Basilisk-ului) decât ce-am experimentat în Soulstorm şi Dark Crusade. Pe scurt, campania din Dawn of War 2 este alcătuită din câteva misiuni scriptate (storyline-ul), şi o serie de misiuni cu obiective generate aleatoriu. Cele aleatorii se împart în misiuni de apărare a vreunui obiectiv sau de asasinat şi au limită de timp.

A, o chestiune care nu-mi dă pace: nu se poate salva în timpul misiunilor. Aceeaşi măgărie total tembelă mi-a scos peri albi în Warhammer: Mark of Chaos şi văd că şi-a făcut apariţia şi în seria mea preferată. Noroc că misiunile nu durează mult, iar punctele strategice capturate (doar lângă ele veţi putea înlocui ostaşii căzuţi la datorie, cu menţiunea că măcar o unitate trebuie să rămână în picioare,


Kiwi El Magnifico





dacă ți-au „leșinat" toți e „mission over") se comportă ca niște zone de respawn (le consider un surogat de save), altfel îmi vărsam nervii în jumătate de articol. Problema însă rămâne și devine din ce în ce mai agasantă pe măsură ce creștem nivelul de dificultate.

Baza abundenței

Probabil am așteptat prea mult să v-o spun, dar Dawn of War 2 a eliminat base building-ul, acel episod mult iubit din viața fiecărui RTS-ist. Ca să reciclez o glumă veche, da' bună la vremea ei, adică în mileniul trecut, Relic a turnat acid pe bază și a obținut sare și RPG. Astfel, campania single a căpătat o puternică aromă de action-RPG. La începutul misiunii, alegem trei unități (patru cu Force Commander-ul, care nu trebuie să lipsească) care ne vor însoți în luptă și trebuie să ne descurcăm cu ei. De remarcat că liderii nu mor, deci nu există riscul să rămânem fără resurse umane, ci devin inconștienți și pot fi resuscitați de cei rămași în viață. Liderii cresc în nivel pe măsură ce culcă inamici la pământ, au primit chiar și un arbore de skill-uri în care vom investi cele două puncte câștigate în urma fiecărui level-up. Dar să vă fac cunoștință cu patru dintre ei. Îi avem pe Tarkus și ai lui Tactical Marines, Avitus, aflat la comanda unui squad dotat cu Heavy Bolters, Cyrus, urmat în luptă de squad-ul său de Scouts și Thaddeus împreună cu trei Assault Marines. Adunătura pestriță va fi completată puțin mai târziu (și providențial, dar veți vedea și singuri) de un personaj despre care nu vă pot spune mai multe, fiindcă v-aș strica distracția. Personaje interesante, cu personalitate, care pe parcursul campaniei devin mai mult decât niște grămăjoare de poligoane pe care le-ați trimite la moarte sigură fără pic de regret.

Warhammer +40 000. Dawn of Loot

Napoleon spunea că în ranița fiecărui soldat se ascunde un baston de mareșal. Fratele Propolis, sergent veteran al ordinului Blood Angels, supraviețuitor a peste 1000 de campanii și vreo trei cruciade minore, e de părere că în mileniul doi primejdiile nu erau atât de multe și era foarte posibil ca un soldat să supraviețuiască unei campanii doar cu un simplu bastonaș de mareșal. În mileniul 41, lucrurile au devenit excesiv de complexe, drept pentru care a fost alcătuită o listă cu instrumentele absolut necesare unei excursii în spatele liniilor inamice. De exemplu, în ranița unui Space Marine al mileniului 41 se ascunde un bolter de calibru mare, o legătură de grenade anti-personal, un snop de mine anti-tanc și cel puțin un toporaș cu dublu tăiș triplu-binecuvântat de un sobor de preoți imperiali. Eventual, dacă spațiul o permite, se mai poate adăuga un lansator de rachete portabil, pentru acea perioadă a lunii când orcii sunt ceva mai precauți ca de obicei și ies la iarbă verde cu tancul. Sub nicio formă nu trebuie să lipsească pamfletele educative, cărțile blindate de rugăciuni și sigiliile de puritate aprobate de propagandiștii imperiali.

Dawn of War 2 respectă adevărul istoric și ne oferă un arsenal impresionant. Frumos colorat, ca'n WoW, loot-ul pică grațios la pământ și ne ispitește cu look-ul său încântător, cu bonusurile sale halucinante sau cu un nume amețitor de eroic. În lipsă de altceva, sunt bune și satisfacțiile intelectuale oferite de succesul unui plan măiestru alcătuit cu multă trudă și consum intelectual, dar răsplata imediată și (pe cât posibil) cu nume scris în verde pentru cine știe ce faptă de vitejie mai ieșită din comun parcă-și face treaba mai bine. Vezi cazul clasicului morcov epic (portocaliu, of course) plimbat ademenitor pe sub nasul măgarului plătitor de abonament lunar. Vorba aia, „we are all loot whores",


Frate Propolis, dihania m-a înjurat de Împărat!



Calderis. Deșert. Orci. Disneylaaaaaand!!!

și am sărit în sus de bucurie când campania single din DoW 2 mi-a șoptit subtil „Ciolane, vezi că dacă nu te repezi ca vita la boss-ul final și te ocupi de orcii ăia care freacă racheta cu mentă tămăduitoare la umbră, s-ar putea să primești toporișca Moartea Ereticului +4. Și-atunci să vezi cum se împrăștie ereticii înaintea măreției tale. Ca pleavaaaaa, sfinte plutonier!!!!". Între misiuni, obiectele netrebuincioase pot fi sacrificate (din nou, observați leitmotivul sacrificiului ca metodă de obținere a iluminării spirituale sau, de ce nu, a câtorva puncte de skill) pentru experiență.



Cele trei planete pe care le vom curăța

Cinci cruciade și patru războaie, că mi-a dat cu virgulă!

După cum ați citit până acum, Dawn of War 2 abundă în elemente care-l înscriu mai degrabă în categoria action-RPG-urilor decât în cea a RTS-urilor. Din nou, nu uitați că vorbim de campania single. Multiplayer-ul e altă mâncare de pește și sosește puțin mai încolo. Și, într-adevăr, pe nivelul minim de dificultate, DoW 2 se comportă exact ca un action-RPG. Trupeții tăi sunt niște semizei roșietici care calcă totul în picioare. Foarte puține (mai exact, două) au fost misiunile care m-au ținut cu sufletul la gură. Foarte puțină tactică, mult, foarte mult, măcel. Dacă doriți mai multă tactică și mai puțin „waaaaaagh!", vă sugerez să ridicați nivelul de dificultate și lucrurile se vor schimba în bine pentru tacticianul ascuns în voi. Dușmanul dă, nu se joacă, Space Marine-ul o încasează dacă se joacă. Va trebui să profitați din plin de abilitățile speciale ale fiecărui squad, de configurația terenului, va fi absolut necesar să dezvoltați cu atenție squad leader-ii, nu să aruncați puncte de skill unde dă Dumnezeu, și veți fi obligați să gândiți de două ori înainte să dați năvală o dată. Frumos. Iar pentru cei mai puțin experimentați, ultimul nivel de dificultate e iadul pe pământ.

Ca să fiu sincer, întotdeauna am avut o slăbiciune pentru RTS-urile cu elemente de RPG (și invers), deci mă veți scuza când nu voi da cu campania single de pământ cum am văzut că e la modă pe diversele forumuri. Nu vă mint, e loc de mai bine (chiar mult loc de mai bine), misiunile sunt repetitive, obiectivele așijderea, practic veți juca pe aceleași șapte sau opt hărți, însă, tătâne!, cât e de mișto să vânezi cât e ziulica de lungă orci, tyranide, eldari și loot.


De Crăciun noi tăiem tyranida!

Games for Windows Unlife

Dar să zicem că vă săturați de extratereștrii din single player și doriți să puneți câțiva eretici cu botul pe labe în multi. Aici lucrurile se complică puțin. Dawn of War 2 folosește Steam pe post de DRM și Games for Windows Live pentru multiplayer. Ca fapt divers, nu vă puteți apuca de campania single până nu vă autentificați în GfWL. Ei bine, GfWL ar trebui să ne ușureze călătoria prin împărăția lui Multiplayer Vodă. Și totuși, nu-mi pot abține o înjurătură la adresa sistemului de matchmaking. Aaaah... Sistemul de matchmaking. The chicken of the sea! Oare cum l-aș putea descrie fără să-mi cenzureze Oana un sfert de articol? Îi voi face un serviciu și-l voi numi „dubios" (deși cuvântul cu acoperă nici măcar un sfert dintre epitetele care-mi trec prin minte). În teorie, datoria sfântă a unui sistem de matchmaking cu frica lui Dumnezeu este de a mă scuti pe mine, un n00b de primă mână, de corvoada de a căuta oponenți de nivelul meu și servere cu ping mic. În practică, primul meu oponent a fost in individ cu cincizeci de victorii și vreo șase înfrângeri, care a măturat cu mine pe jos. Au urmat, ca-n bancurile proaste ale copilăriei noastre, un american (instalat confortabil în partea cea mai de sus a leaderboard-ului), un englez (și el cu zeci de victime la activ) și probabil singurul francez care nu s-a predat când Predatorul meu i-a făcut cu ochiul. Mai că mi-a venit să cred că toți s-au născut cu jocul ăsta în sânge, iar eu sunt singurul imbecil de pe net. Mi se pare imposibil ca doi noobi să nu se întâlnească pe internetul ăsta mare... În fine, ce trebuie să țineți voi minte e că matchmaking-ul momentan e cam „câh!". Cel puțin pentru cei neviovați, așa ca mine.

Be quick or be dead!

Și totuși, cu ce se mănâncă multiplayer-ul? Păi avem patru rase (Orks, Space Marines, Eldar și Tyranids) și câte trei comandanți pentru fiecare rasă. Numărul de unități „alocate" fiecărei rase este mult mai mic decât în primul DoW, dar dat fiind faptul că tactica de joc se modifică în funcție de comandantul ales, eu sunt de părere că există diversitate. Există și câteva probleme de echilibru, dar nimic ce nu poate fi reparat cu un patch (sper că DoW 2 se va bucura de o mai mare atenție decât înaintașul său). Din nou, se remarcă lipsa base building-ului. Unitățile sunt „recrutate" din cartierul general, care poate fi upgradat pentru a obține accesul la noi arme pentru recruți și comandant sau la o mână de upgrade-uri deosebit de utile. Și în multiplayer unitățile capătă experiență și devin din ce în ce mai puternice pe măsură cresc în nivel, deci aveți tot interesul să le țineți în viață. Cele două resurse (power și requisition) provin din capturarea punctelor strategice de pe hartă (power nodes și requisition points, parcă). A, aproape am uitat, există și a treia resursă (specifică fiecărei rase), care permite accesul la o serie de abilități speciale deloc de ignorat, care pot schimba sorții unei bătălii. Cum ar fi, de exemplu, „parașutarea" unui squad de Terminators fix în mijlocul luptei. Din puținele meciuri pe care le-am încins pe net, am rămas cu (probabil mi-ar fi plăcut și mai mult dacă aș fi câștigat vreunul) o impresie deosebit de bună. Există tactică, există viteză, există încleștări pe viață și pe moarte. Totul într-un ritm alert, rapid. Unii poate nu apreciază viteza, însă mie-mi convine să


Somn ușor


Baba Novac și eldarii



iau bătaie după zece minute de alergătură decât să aștept o oră până-și face ăla bază măiastră și vine peste mine. Eh, glumeam și eu, ideea principală e că n-am prea văzut să existe timpi morți. Și dacă există, în maximum 10 minute, va exista și un jucător mort. Cel cu timpii adică... Fun, fun, fun. Din nefericire, DoW 2 a fost livrat cu un număr minuscul de hărți și doar două moduri de multiplayer. Avem trei hărți pentru 1vs1 și patru pentru 3vs3., nu există Free For All și 2vs2. Tare mi-e că hărțile noi și probabil încă un mod sau două de multiplayer vor fi lansate contra cost. Sper, totuși, să nu fie cazul.



Bloom-ul de la capătul tunelului

Dacă avansul tehnologic înseamnă mai mult bloom, mă lipsesc de el. Posibil totuși, să fiu singurul imbecil care nu suportă bloom-ul, moment în care totul se transformă într-o problemă de gust. Deci, eu nu gust bloom-ul. Am o problemă cu bloom-ul. Aș putea spune chiar că urăsc bloom-ul aruncat cu găleata. Ultima dată când am verificat, viitorul omenirii era „grim" rău de tot. Am jucat de curând puțin Company of Heroes și am constatat cu stupoare că-mi place mai mult look-ul său, deși folosește prima versiune a engine-ului Essence. Asta nu înseamnă că Dawn of War 2 e praf la capitolul grafică. Nici pe departe. Atenția la detalii este extraordinară, iar spre finalul campaniei, când am ajuns să lupt într-un mediu urban, aproape am rămas mut de admirație. Cu toate acestea, mi se pare că DoW 2 strălucește prea mult. La propriu. E puțin prea flashy pentru un joc Warhammer. Sincer, deși sângele curge în valuri, dezmembrările sunt la ordinea zilei și dușmanii își dau duhul în cele mai artistice moduri cu putință, parcă mă așteptam la ceva mai deprimant, mai... „grim".



Bloom-ul, în Dawn of War 2, e luminița de la capătul tunelului întunecat al omenirii. Și cu toții știm că luminițele se țin departe de tuneluri în universul Warhammer 40k. Cu toate acestea, repet, s-ar putea să fiu singurul cu probleme de genul. Adevărul e că nimic nu spune „erou" și „epic" mai tare și mai răspicat decât un vultur de aur care te orbește cu strălucirea lui. Eu unul aștept un add-on cu armatele Haosului și violetul lor roșiatic și bolnav. Sau verdele nesănătos al necronilor. De fapt, ca să fiu sincer până la capăt, până și kaki-ul trupelor imperiale m-ar mulțumi...

„Make Lovecraft not Warcraft"

Și iată că a sosit momentul cheie, în care mă voi strădui din răsputeri să nu răspund la întrebarea care cred le stă pe buze tuturor încă de la începutul articolului: „ E mai tare decât Starcraft, frate?". Nu vă pot spune decât că e o alternativă la Starcraft. Cei de la Relic sunt oameni inteligenți și au înțeles că părintele adoptiv (cel biologic s-a pierdut în negura timpului, ultima dată a fost zărit în compania lui Nether Earth) al RTS-ului clasic nu poate fi învins cu propriile arme, și, după un titlu (yup, primul DoW) care n-a reușit să înlocuiască Starcraft-ul în sufletele coreenilor, și-au concentrat atenția în altă parte. Și, zic eu, au reușit. Dovada este Company of Heroes și, mai nou, Dawn of War 2 (care a împrumutat multe din CoH, m-am abținut tot articolul să spun asta, dar n-am mai putut rezista).



Eu unul nu l-aș privi ca pe un concurent direct al lui Starcraft 2, ci mai degrabă ca pe un titlu ce oferă puțină variație genului, un joc destinat celor care vor și altceva decât Starcraft. Și se pare că aceștia sunt destul de mulți. Piața e, la rândul ei, mare și nu văd de ce n-ar putea viețui împreună. Din diverse motive, Starcraft-ul nu m-a prins (asta nu înseamnă că-i neg statutul) și „mulțumită" unor producători care n-au avut curaj să devieze de la formulă, am primit destul de rar câte-un RTS care să nu respecte întocmai tiparele stabilite de cei doi giganți (Westwood și Blizzard) în anii 90. Majoritatea au venit de la Relic și, sincer, au picat la țanc. Acum, că sunteți dispuși sau nu să încercați lucruri noi, e strict problema voastră. Dawn of War 2 e un joc extrem de bun și nu cred că trebuie să ucidă alt joc extrem de bun ca s-o dovedească.

■ cioLAN

alternativa



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

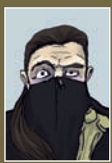
Voi rămâne tot în universul Warhammer, dar de data aceasta vă voi recomanda o excursie în trecutul întunecat al omenirii. Dacă voi considerați că locul orcilor este într-un fantasy, puneți mâna pe Mark of Chaos.

**LEVEL IANUARIE 2007*

BUNE:
- sistemul de RPG
- Tyranids
- loot-ul cauzează dependență

RELE:
- puține hărți multiplayer
- matchmaking-ul
- nu prea echilibrat

CONCLUZIE:



Dawn of War 2 e un joc care nu trebuie ratat, mai ales de cei care au mai păcătuit cu tabletop-ul din când în când. Relic ne-a demonstrat din nou ce-i poate pielea. Jos pălăria. Așteptăm Homeworld 3.

8,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen RTS **Producător** Relic **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games
ON-LINE www.dawnofwar2.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 3,2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB RAM

PC X360 PS3

F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN™

To fear or not F.E.A.R. 2

De la bun început al acestui articol, vreau să fie clar un lucru. Review-ul ce urmează este scris ca şi cum cititorul ar fi jucat cel puţin primul titlu din seria F.E.A.R., cel apărut în octombrie 2005, dacă se poate chiar şi expansion-urile ulterioare – Extraction Point şi Perseus Mandate. Consider că nu are nici un rost să dau detalii spoilereşti despre cel dintâi F.E.A.R. celor care nu l-au jucat încă, şi pe care prezentul articol i-ar putea îndemna să îl încerce. Acestora le spun din start: „jucaţi F.E.A.R., pentru că merită!". Pe cât posibil, chiar, abia după ce l-aţi jucat, puneţi mâna şi citiţi părerile mele despre al doilea titlu al seriei. Altfel, s-ar putea să vă stricaţi o plăcere, lămurindu-vă prea devreme asupra anumitor neclarităţi din universul F.E.A.R., care fac deliciul primului contact cu acesta.

Ceea ce vă pot, totuşi, spune, este că F.E.A.R. s-a impus ca una din cele mai reuşite francize horror din istoria jocurilor pe computer/consolă.
Nu vă gândiţi, însă, la chestii gen Silent Hill, Resident Evil, Penumbra, Condemned. Nope, F.E.A.R. are câte ceva din fiecare şi prea puţin pentru a putea vorbi despre asemănări care să strice senzaţia de prospeţime adusă de acesta genului shooter horror. Să spunem că F.E.A.R. este un joc în care este foarte importantă povestea, ce se ridică la nivelul unui Science Fiction cel puţin interesant, apoi cutscene-urile interactive ce injectează instantaneu doze mari de adrenalină, sunetele şi muzica, personajele dubios înfiorătoare, efectele vizuale simple, dar inspirat amplasate în acţiune, şi AI-ul oponenţilor. Toată această combinaţie are un efect extraordinar asupra jucătorului prin perfecta dozare şi regie a fiecărei părţi din alcătuirea sa, cu un simţ pentru psihologie care nu încetează să mă uimească de fiecare dată când joc primul F.E.A.R. – lucru pe care îl fac anual.

Cu funcţionari isterici

Acţiunea din F.E.A.R. 2 – Project Origin începe cu puţin înainte de finalul primului titlu al seriei. Acest lucru este posibil pentru că în F.E.A.R. 2 este urmărită o altă „linie de producţie" şi cercetare a companiei Armacham, diferită de cea legată de Alma şi Paxton Fettel, dar având aceeaşi întrebuinţare finală: crearea unei armate de clone foarte bine dotate sub aspectul pregătirii militare, controlată telepatic de comandanţi „rafinaţi" prin metode avansate de manipulare genetică şi de condiţionare psihologică.

Părerea mea este că producătorului i-a reuşit joncţiunea tematică, de intrigă şi atmosferă, cu primul F.E.A.R., ba chiar cu un mic ornament vizual: finalul absolut spectaculos al acestuia văzut din altă perspectivă de către personajul principal din Project Origin. Mai departe, derularea întregii poveşti din F.E.A.R. 2 surprinde intrigile omorâtoare ale unei grupări de administratori de frunte ai industriei de armament, combinate cu teoria conspiraţiei, ce nu putea lipsi în acest context pentru că este o sursă inepuizabilă de spaime şi construcţii imaginare credibile.


Unde-i blocul nr. 14?

Evident, în toată această ciorbă epică este introdusă veşnica trupă militară specială, în care cel mai special (sic!) eşti tu.

Per total, sincer, nu prea e clar ce trebuie să faci, şi mai ales de ce. Adică, de ce mă-sa trebuie să o protejezi cu orice preţ pe X, personaj dovedit negativ, faţă de care şi Mama Dracului este o dumnezee, de nişte indivizi care vor să o omoare pe cheltuiala lor? Mi se pare că motivele care te aruncă în joc nu sunt şi o motivaţie suficient de puternică pentru a te împinge hotărât înainte, în story şi atmosferă. Asta, evident, până când totul începe să se transforme într-o încleştare pentru propria supravieţuire, prost întreruptă de momentele în care trebuie să lupţi şi pentru supravieţuirea lui X, având în cârcă toţi duşmanii posibili, inclusiv pe Alma.

But, oh God, ce bine că există Alma! Nereuşind să facă ceva cu un cap frumos





şi o coadă bifurcată din intriga corporatistă puternic răsuflată a jocului, producătorii ne dau ceva pentru a pune suficientă sare şi piper în story, cât să nu-i simţim gustul de stătut spre alterat. Ne-o dau pe Alma.

Într-o nouă prezentare

Dacă nu ştii cine este Alma, PTFF.E.A.R. (as in RTFM - pentru cei care nu ştiu ce înseamnă asta există Google)! Bun, acum că ai jucat F.E.A.R. şi ai făcut cunoştinţă cu Alma, putem trece mai departe.

Deci, secvenţele cinematice, majoritatea interactive, ne-o aduc din nou pe Alma. O mai vedem pe dânsa şi în jocul propriu zis, excelent inserată în acţiune, în momente care îţi ridică tensiunea arterială şi acul spectrometrului până la cer. Ceea ce mi-a atras atenţia, însă, este felul iscusit în care producătorul a reuşit să deplaseze centrul de greutate al ororii generate de Alma, de la crimele sângeroase şi drama personală oribilă a sărmanei fiinţe omeneşti folosită ca reproducătoare de material genetic, la fantasmele generate de dorinţele acesteia, de schimbarea ei prin maturizare şi de concretizarea surprinzătoare a instinctelor sale femeieşti – dintre care cel mai puternic este... Dar de ce credeţi că o cheamă Alma? Pentru că Alma este din antichitate folosită alături de cuvântul Mater pentru a desemna o zeiţă a fertilităţii.



Zbor în bătaia cartuşului.

Dacă nu ar fi existat această formidabilă evoluţie în felul în care este reprezentată Alma, dacă nu s-ar fi pus serios accentul pe acest personaj esenţial al seriei, F.E.A.R. 2 ar fi fost un joc cu un story de rahat. Făcut şi mai de rahat de faptul că mijlocul cel mai frecvent de aducere a informaţiei epice către jucător este cel al găsirii unor documente electronice prin te miri ce locuri, multe în care nu ar avea ce căuta, dat fiind că sunt cam ultrasecrete. Este enervantă, plictisitoare şi stângace această tehnică de inserare a poveştii, lucru pe care îl sesizăm şi mai neplăcut dacă tocmai am terminat Cryostasis, net superior prin felul poetic, inclusiv la nivel vizual, de folosire a exact aceleaşi tehnici.

Este adevărat că şi în primul F.E.A.R. este folosită cu precădere această modalitate de a „poveşti", dar acolo este inserată firesc, păstrând o anumită notă de incert, de dubiu, de neclaritate, care sporeşte farmecul întunecat al jocului. În Project Origin se simte nu doar că s-a abuzat de această tehnică a documentelor găsite, dar şi că acestea sunt prea mult explicative, că redundanţa lor strică rău la atmosfera de horoare, prin absenţa, tocmai, a necunoscutului, care este actorul principal în orice dramă sperietoare, inclusiv cea a vieţilor noastre curmate de moarte.



Ba p-a mă-tii!

De altfel, supraexplicarea intervine şi în felul în care producătorul încearcă să ne desluşească simbolul central al reprezentărilor imaginare ale Almei, cel care apare atât în filmuleţul de generic al jocului, cât şi în câteva scene importante ale acestuia. Pus ca o lămurire psihanalitică inclusă în textul explicativ ce însoţeşte un tablou aflat într-o expoziţie, simbolul cu pricina este aproape „defrişat" de misterul pe care ţi-l oferă prin contactul direct, simplu, fără lămuriri. Dar, această redundanţă poate fi trecută cu vederea, căci este singura notă discordantă din formidabilul portret în mişcare al Almei, probabil una din cele mai mari reuşite de acest fel din istoria jocurilor.

Pentru că, dacă m-aţi întreba cum mi se pare story-ul din F.E.A.R. 2, nu v-aş putea răspunde decât într-un singur fel, care sună cel mai bine în engleză: „What story? There is no story. There is only Alma."

Autocitat, neruşinat.

Iar Alma este, ca de obicei, exploatată la greu de producător, pentru a-şi aduce contribuţia la starea de teamă pe care jucătorul trebuie să o simtă în plină des-





Poziție centrală, acces la metrou.

fășurare a unui titlu din seria F.E.A.R.. Cum spuneam, ne ia puternic de tot cu oroare de fiecare dată când Alma își face apariția, dar, ce se întâmplă în rest pentru ca această senzație să nu fie doar efectul unui one naked physically underdeveloped ghost woman show?

Ca să vă reamintesc ce consider eu că este sursa ororii în seria F.E.A.R., mă voi cita, din nou cu nerușinare. Scriam pe această temă în articolul despre F.E.A.R. Perseus Mandate (scuze pentru citatul imens, dar nu cred că o pot spune încă o dată mai bine, cu alte cuvinte):

„Înainte de toate, găsesc fabulos felul în care F.E.A.R./Extraction Point/Perseus Mandate reușește să fie un Office Horror – un horror de birou. Pentru că cel puțin jumătate de joc se petrece în clădiri de birouri, damn it, pline de cubicule, cu afișe și stickere, cu ghivece și aparate de făcut cafea, ce oroare poate fi mai mare decât a munci, pur și simplu, în astfel de locuri? Geez, oroarea de multinațională...

Cred, în primul rând, că e vorba de fondul sonor. Sincer acum, încercați să vă plimbați prin birourile unei firme mari, ascultând în căști numai fondul sonor din F.E.A.R.! Parcă, parcă, se pune de o anxietate abisală, nu? Apoi, probabil că la asta se adaugă și absența celor vii de la locul de muncă, înlocuiți de cei morți la locul de muncă. Mai este și sângele, care băltește, picură sau este mânjit pe diverse suprafețe. Dar, sincer, nici astea nu sunt lucruri foarte noi, nici deosebite – suntem deja destul de obișnuiți cu ele.

Cu ce nu suntem, însă, tocmai obișnuiți, sunt oponenții foarte inteligenți și cu abilități tactice cu adevărat periculoase. De fapt, nu pentru asta este celebru F.E.A.R. – pentru inteligența artificială bestială a oponenților? Adică pentru felul în care se manifestă ca niște luptători pe bune, acționând admirabil atât individual, cât și în echipă. La asta se adaugă și capacitatea lor de a te surprinde, de a aborda lupta pe căi alternative, sărind spectaculos prin geamuri, ocolindu-te pe departe în spațiile deschise, folosind fiecare obstacol pentru a se proteja sau căzându-ți în spate în



Trageți în pianist.

labirintul complicat al unei clădiri de birouri.

Iar unii au tot felul de proprietăți aparte – sunt aproape invizibili ori se pot deplasa extrem de rapid sau se pot cățăra pe pereți. Unii zboară, alții se ascund în podele, câțiva au ochii roșii, iar în Perseus Mandate am întâlnit câțiva inamici care se puteau folosi de Slo-Mo (Slow Motion, „încetinitorul") pe foarte scurte perioade de timp – redutabili.

Cred că asta este sursa ororii în F.E.A.R. și în episoadele sale ulterioare – conștiința permanentă pe care o ai că oricând, pe nepregătite și cu extremă violență, te poți trezi în mijlocul unei confruntări cu un front de oponenți foarte puternici. Și, uite-așa, deși sunt situații în care trece mult timp în care tu doar parcurgi de hăbăuc coridoare și birouri goale, anxietatea nu scade nici o clipă. Zău, mi se pare de domeniul miracolului felul în care poți umbla cinci minute prin cele mai anoste spații posibile, fără a întâlni nici un oponent, dar fiind speriat ca naiba... Maniera extraordinară în care sunt creați oponenții în seria F.E.A.R. este responsabilă de această stare, ajutată doar parțial de sunet și de momentele cinematice scriptate (...)".

Și te-ai dus...

Apoi, ce să vă spun? Că oponenții mi se par castrați în F.E.A.R. 2 Project Origin? Pe bune, deși e clar că formidabilul motor de inteligență artificială ce acționează în spatele inamicilor din seria F.E.A.R. este prezent și în al doilea titlu al acesteia, rămâi cu foarte puternica senzație că producătorul nu îl folosește la adevăratul său potențial. Impresia mea este că AI-ul oponenților a fost „strunit" în F.E.A.R. 2, astfel încât dificultatea jocului să nu treacă în nici un moment peste pragul până la care te simți perfect stăpân pe situație - semizeul nivelului.

Mai mult decât atât, la asta contribuie și designul de nivel, care mi s-a părut mediocru, în special prin faptul că nu pune în valoare decât prea puțin calitățile tactice ale AI-ului, felul în care acesta folosește configurația locurilor, căile alternative și lupta în echipă. De cele mai multe ori, AI-ul se bazează în exces pe scriptare și prea puțin pe inițiativă. Mie chestia asta mi-a mi-



Rubacock.





oroare – a cam dispărut spre a plecat de tot din existenţă, decât că nu mai e, părăsindu-ne, căci ne-a lăsat.

Atras de F.E.A.R.e

Totuşi, jocul are câteva momente foarte reuşite, şi câţiva oponenţi pe măsură. În primul rând sunt nişte oameni foarte rapizi, cu creierul vraişte, care te vor ataca cu mâinile goale.
Cred că asta este partea cea mai spooky a jocului, în ce priveşte oponenţii, care ar fi putut fi egalată doar de situaţiile în care te întâlneşti cu nişte cetăţeni rosit atât a slăbiciune în design, cât şi a dorinţă expresă de a face jocul mai accesibil. Eu, unul, pe nivelul maxim de dificultate, m-am plimbat ca la promenadă, din headshot în headshot, cu slow motion-uri din loc în loc, făcute mai mult din obligaţie, cu scârbă, şi nu din necesitate stringentă de a supravieţui cu orice preţ. Asta ca să nu mai spun că tot designul sărăcăcios de nivel a stricat şi o parte din spectacolul slow motion-ului. Să vă dau un mic exemplu.

În primul F.E.A.R. eram într-un hol cu etaj, şi curăţam pe cineva aflat la primul nivel, când aud jos, la parter, sunetul specific ce avertizează asupra sosirii liftului. Instantaneu am apăsat butonul de slow motion, am dat lovitura de graţie oponentului din faţa mea şi am sărit peste balustradă, de la etaj, chiar în faţa liftului de la parter. Am aterizat exact în momentul în care se deschideau uşile liftului şi tot în acelaşi moment am ucis cu un headshot primul inamic aflat în cabina liftului iar în fracţiunea următoare de secundă l-am pulverizat pe al doilea. Fulgerător am dezactivat slow motion-ul, numai bine cât să aud şi să văd uşile liftului cum îşi termină normal glisarea laterală, simultan cu pasul pe care, relaxat, l-am pus în interiorul acestuia. Vă spun, momentul a fost de o cinematică epică – eram tatăl lor din Hong Kong.

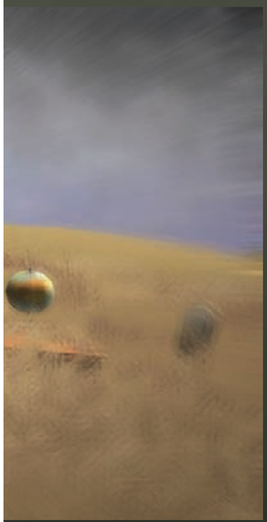
Aşa ceva nu mai este în F.E.A.R. 2 – se simte o teribilă absenţă a inspiraţiei. Nu că producătorul nu ar fi încercat să facă salata mai bogată în componente... Ba chiar s-a scremut rău de tot, dacă nu a reuşit să scoată din el decât un tren cu design futurist, dar perfect nepractic, conceput numai de dragul de a face ceva, orice, care să fie o variaţiune pe tema folosirii materialului rulant în jocuri. La a doua sesiune de scremete, celor de la Monolith le-a venit altă idee demnă de peristaltismul unui dinozaur de ghips – să pună jucătorul într-o armură mecanizată, dotată cu rachete. Iisuse, iartămă că-ţi folosesc numele ca să exclam cu patetism şi jale la o aşa dovadă de lipsă de imaginaţie, dar nu mi-a venit altceva mai bun în minte!



Aici sunt tigri.

Deci, ne-au potcovit în F.E.A.R. 2 cu o grămadă de oca de oţel cu care nu facem nimic interesant, nou, sau spectaculos. Atât de vizibil de lipită cu scuipat pare chestia asta în F.E.A.R., încât aproape că te scoate din atmosferă şi alungă dracului oroarea, pentru a face loc unui început de caterincă la adresa producătorului, cu teama lui cu tot.
Noroc cu Alma, care-ţi dă târcoale... Tot Alma, săraca, e viţica de povară a capitalistului de la Monolith, ducând în spatele său încovoiat toată oroarea de care e nevoie pentru ca F.E.A.R. 2 să nu devină proasta industriei de rafinare a dovlecilor de Halloween din concentrat de Cola...Că în rest, acea tensiune continuă generată de teama de oponenţii formidabili, de care vorbeam în articolul despre Perseus Mandate - AI-ul ca sursă de zombie ce pot controla trupurile celor morţi, aflate în preajmă. Very nice try, dar, din păcate, domnii cu pricina sunt insuficient exploataţi, în opinia mea, atât prin frecvenţa scăzută a apariţiei lor, cât şi prin designul subţiratic de nivel.

În rest, cred că există o singură „hai să-i zicem surpriză", precum şi vagi întorsături de situaţie dezarmate în mare măsură de predictibilitatea conflictelor, însă doar până la final, care este, să o spunem pe a dreaptă, genial. Mai precis, erm, finalul finalului este genial. Deci, prea mulţi oponenţi noi şi interesanţi nu sunt, situaţiile epice şi tactice sunt sub nivelul primului F.E.A.R., şi numai senzaţia, perfect justificată, repet, în finalul finalului, că până la urmă se va întâmpla ceva formidabil pentru care merită să termini jocul, te duce mai departe cu spaima în tine. Şi coloana sonoră, ca de obicei, excelentă.





Doamna X.

Ce altceva mai este atractiv? Armele? Deşi Project Origin nu aduce nimic inovator în privinţa asta, putem spune cu hotărâre nestrămutată şi fermitate nezdruncinabilă că acestea sunt bunicele, dar, păcat că nu este spaţiu suficient de mare la îndemână cât să ai cu adevărat nevoie de o puşcă cu lunetă sau de o puşcă automată de asalt – armele de apropiere sunt cam suficiente în F.E.A.R. 2, lucru pe care îl putem adăuga la minusurile designului de nivel, probabil limitat de motorul grafic al jocului. Despre care pot spune lucruri bune în ceea ce priveşte detaliul personajelor şi al inte-



rioarelor, precum şi al apei, dar care îşi trădează bătător la ochi vârsta în scenele de exterior. O fi engine-ul un Lithtech ajuns la generaţia a doua, dar spaţiile deschise accesibile sunt foarte mici pentru 2009, iar detaliile şi complexitatea obiectelor şi clădirilor aflate la oarecare distanţă lasă mult de dorit.

Din fericire, în interior avem parte de o excelentă detaliere a texturilor, ce ne permite vizualizarea impecabilă a inscripţiilor, tablourilor, afişelor, ceea ce dă un plus de farmec şi de umor în diverse locaţii, cum ar fi o şcoală... materiale didactice, desene ale copiilor, titluri de cărţi...

Foarte reuşită mi s-a părut, încă o dată, implementarea în F.E.A.R. a motorului fizic Havok. Prin mişcări şi interacţiuni fireşti, acesta completează la un mod impresionant personajele, bine realizate grafic, dar şi luptele în care loveşti deseori elemente din mediu.

Bă, bag-o pe aia cu „Ecce Homo"!

O idee a început să mă bâzâie la creier tot mai tare, pe măsură ce mă apropiam de sfârşitul jocului şi aveam parte progresiv de o spectaculoasă dezvăluire artistică şi psihiatrică a personajului Alma – în special prin inspiratele inserţii vizuale ale acesteia în acţiune şi prin introducerea tot mai adâncă a eroului în imaginarul Almei. Am început să văd că se cască o prăpastie din ce în ce mai mare între acest tot mai complex personaj feminin şi caricaturile de indivizi care o tot urgisesc, printre aceştia aflându-se şi „eroul" controlat de tine în joc.

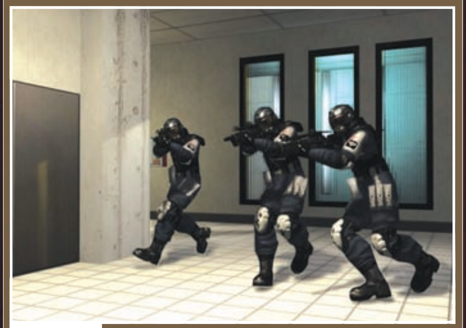
Vreau să spun, c'mon, când o să-şi dea cineva de la Monolith seama că nu poţi avea un joc perfect dezechilibrat de Alma, minunat personaj plin de labirinturi, ascunzişuri şi obsesii, căruia nu i se contrapun decât namile cu flinte, soldăţoi decerebraţi a căror singură mare trăsătură de caracter este aceea că pot apăsa butonul de slow motion? For f*ck sake, Monolith, fă un bine seriei F.E.A.R. şi adu-i Almei nu un super plutonier adjutant, ci un Mântuitor!

Sau, măcar, un om.

■ **Marius Ghinea**



alternativa



F.E.A.R.

Project Origin este încă unul din cazurile acelea haioase în care alternativă nu prea există, decât prea depărtată de ideea de bază a seriei, fapt pentru care pocnim din degete şi scoatem din pălărie the obvious: primul F.E.A.R.. Totuşi, pentru partea de shooter, AI şi, parţial, mediu, aş pomeni aici un interesant precursor al lui F.E.A.R., prea uşor trecut cu vederea, anume Chaser.

**LEVEL IANUARIE 2007*

BUNE:	RELE:
personajul Alma	AI-ul folosit limitat
sunetul	designul de nivel
fizica	grafica de exterior

CONCLUZIE:



Dacă ţi-a plăcut sunetul şi atmosfera F.E.A.R., al doilea titlu al seriei poate fi atractiv, pentru că vei regăsi o parte semnificativă din acestea. Din păcate, designul de nivel şi AI-ul nu prea susţin faima francizei, iar story-ul tinde spre banal. Însă jocul trebuie parcurs integral, dar după ce ai jucat primul F.E.A.R., pentru a putea percepe extraordinara construcţie a personajului Alma, rămas cam singur stâlp al atractivităţii seriei. Se simte lipsa unui tulburător Paxton Fettel şi a cuvintelor sale care încă îmi bântuie memoria „I've tried to forget... I've tried so hard to forget!...".

8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen FPS **Producător** Monolith Productions **Distribuitor** WB Interactive Entertainment **Ofertant** Cenesa **ON-LINE** www.whatisfear.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,8 GHz Pentium 4 **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** 256 MB


BURNOUT
Paradise
THE ULTIMATE
BOX
EXIT 13A
Paradise city
Paradise city
POLICE
7+
www.pegi.info
Criteriongames
EA
©2009 Electronic Arts Inc. EA, logo-ul EA logo şi Burnout sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în U.S.A şi/sau în alte ţări. Toate drepturile rezervate. Logo-ul Criterion Software şi Renderware sunt mărci comerciale şi/sau mărci comerciale înregistrate ale Criterion Software Limited în U.S.A şi/sau în alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.



Războiul şi miracolele sale

„War. War never changes." Câtă dreptate poate să fie în această afirmaţie. Din fericire, nu am fost martorul ocular al niciunui fel de conflict armat. Nu am fost acolo în miezul acţiunii. Dar nu trebuie să ţii o armă în mână ca să îţi dai seama de ravagiile rezultate în urma exploziei unei singure bombe atomice, în urma unui raid aerian sau chiar în urma unei singure rafale de mitralieră. Războiul este cea mai infectă invenţie a omenirii. Şi când te gândeşti că de el nu beneficiază decât 0,00005% din populaţia pământului. Cei care fac arme, cei care le vând şi cei care reconstruiesc totul după ce nişte fraieri trag ca disperaţii unii în alţii pentru a satisface setea de putere a unor idioţi. Asta e problema. Fraierii care folosesc armele. Oile care iau de bune afirmaţiile unor cretini de la putere şi care se duc la moarte fără să ştie de ce. Doar pentru că X i-a spus că Y trebuie să moară. De ce? Pentru că aşa a spus X, iar X este şef. Modul în care evoluează lumea nu este deloc propice vieţii pe acest pământ. Dacă în acest moment ar veni la mâne Zâna Zânelor şi mi-ar spune că aş putea să aleg un moment din viitor în care să mă duc şi să văd ceva, orice, aş alege o zi peste patru sute de ani de acum încolo. Nu aş vrea să mă duc peste cinci ani să văd în ce hal am ajuns eu. Nu. Căci ştiu că voi fi la fel ca acum. Nici mai sărac, nici mai bogat. Nici mai fericit, nici mai amărât. Doar un „average Joe" după cum bine spune americanul. Aş alege să mă duc pentru un minut peste patru sute de ani să văd dacă mai există ceva pe planeta asta. Să văd dacă nu ne-am omorât ca fraierii şi dacă nu cumva au venit extratereştrii să ne bage minţile-n cap. Cu ciomagul sau cu frumosul. Căci o soluţie venită de pe pământ nu cred că mai are cum.

Care pe care

Continuând scenariul de mai sus, iau cumva naştere premisele de la care porneşte Killzone. Ignorând posibilitatea venirii unor extratereştri care să ne dea cumva soluţia vieţii paşnice şi plină de bogăţii, pământ-


La trei paşi în urma mea, viermilor!


Vader cu mitralieră?!

tul mai are un pic şi se duce naibii. Populaţia în eternă creştere şi continua diminuare a hranei şi a resurselor energetice forţează lumea întreagă să se îndrepte către colonizarea spaţiului. Aşa ia naştere UCN. United Colonial Nations. Formată din cele mai puternice naţiuni de pe glob (că doar cine altcineva are dreptul la o viaţă mai bună), UCN pune bazele unei flote colonizatoare gigantice care se îndreaptă spre sistemul solar Alpha Centauri, unde vrea să debarce pe două planete care pot susţine viaţa. Una dintre planete este un deşert stâncos, alta este un adevărat Rai.
Din nefericire, navele se pierd pe drum, iar UCN nu mai are bani de o altă expediţie. Aşa că se scot la licitaţie drepturile pentru cele două planete. Şi iată cum, Helghan reuşeşte să pună mâna pe drepturile de colonizare ale celor două planete. Helghan nu este un om, ci o ultra corporaţie lipsită de scrupule (deh, corporaţie…) care nu se dă în lături de la mită şi şantaj pentru a putea intra în posesia acestor planete. Planeta de tranzit (cea ca un iad) primeşte numele de, surpriză, Helghan, iar cea idilică, numele de Vekta.
Lumea încet, încet se apucă de colonizat planetele din jur. Planeta idilică, Vekta, devine centrul colonizator al sistemului şi tot ce înseamnă autoritate de pe Pământ se stabileşte aici. Helghan este exact în drum. Tot ce înseamnă navă spaţială face popas aici şi după mulţi ani în care coloniile de pe Helghan au fost la un pas de extincţie, iată cum ele încep să devină din ce în ce mai bogate şi mai importante. Până la urmă, Corporaţia Helghan devine foarte bogată şi transformă sistemul managerial de administrare a planetelor într-unul civil.

Un fel de stat în stat. După foarte puţin timp, Helghan cere ca cele două planete să fie separate complet de orice activitate legată de Pământ contra unei sume imense de bani şi a unor taxe anuale către UCN. Aceştia nu au putut să refuze deoarece erau într-o gaură financiară groaznică. Iată cum ia naştere Helghan ţara. Dar o ţară cu nişte limitări masive legate de dezvoltare.

Ceva de genul Japonia după al Doilea Război Mondial. Armată ioc, taxe cât China şi drept de veto din partea Pământului asupra deciziilor importante din cadrul administraţiei planetelor. Helghanii se supără şi… ca să vezi, ia naştere un conflict armat. Helghanii pierd aproape totul.
Pământul le ia toate drepturile. Mulţi oameni mor de foame şi de boală pe planeta Helghan. Însă, generaţiile se succed, helghanii se adaptează din ce în ce mai mult la condiţiile grele de pe planetă şi devin un fel de fremeni ai spaţiului. Cei de pe Vekta ajung să exploateze populaţia de pe Helghan transferând acolo tot ce înseamnă producţie. Un fel de Mexic pentru americani.

Mână de lucru ieftină şi lucrători foarte rezistenţi. Cele două planete devin din ce în ce mai diferite. Helghanii se transformă în nişte luptători de rezistenţă foarte buni care încep să se opună tot mai vehement vektanilor. Pe firmament apare Scolar Visari, conducătorul cu mucho testicles al Helghanilor. Un consiliu de pe Vekta se hotărăşte repede să îl prindă pe Visari pentru a-l judeca pentru ideile sale vehemente împotriva administraţie vektane, să elimine complet ameninţarea militară de pe Helgan şi să găsească o modalitate de control mult mai bună pentru zilele ce vor urma. Iată cum ia naştere cea mai complexă acţiuni militară a tuturor timpurilor. ISA (Interplanetary Strategic Alliance), adică ăi mai mari şi mai tari de pe Vekta, trimit valuri de nave către Helghan. Ce se va întâmpla, vom vedea imediat.

Conflictul

Tot ce aţi citit mai sus sunt primele câteva sute de ani de la colonizarea spaţiului. M-am străduit să vă ofer toate aceste detalii deoarece jocul nu le spune. Chiar deloc. Dacă ar fi să te joci direct Killzone 2, habar nu ai avea cine este cine şi de ce se bat. Acum ştii.

Intrând în pielea unui foarte supărat luptător vektan, Tomas „Sev" Sevchenko, te apuci să toci la helghani pe bandă. Fără o introducere prea strălucită în joc, eşti aruncat direct pe Helghan, unde, cu ajutorul a trei camarazi, începi să împrăştii cuvântul Dumnezeului Vektan. O armată de americani tipici într-un conflict divin cu o armată de nazişti tipici. Uniformele, trabucurile, personajele şi dialogurile sunt deja atât de stereotipe încât te ia cu durere de cap. Ba chiar mai mult. Americanismele eroilor pozitivi şi europenismele celor negativi sunt făţişe. Oricum, aceste lucruri sunt mai greu de înţeles fără a juca Killzone 2. Mă mir că nu au apărut şi nişte arabi cu turbane şi cu dinamită în jurul brâului, căci e plin de nemţi şi iugoslavi.

Jocul este susţinut de un engine grafic de milioane. Foarte multă vreme de acum încolo va fi folosit ca etalon pentru următoarele FPS-uri ce vor ieşi pe piaţă. Nu mă refer doar la cele pentru console. Chiar şi FPS-urile de pe PC trebuie să se simtă ameninţate de prestaţia celui folosit în Killzone 2. Un engine grafic bun se observă din primele momente ale jocului. Din secunda


Se termină şinele! SE TERMINĂ ŞINELE!

în care eşti aruncat în gura lupului, vei observa că totul este prea real. Deşi nu se vrea a fi un shooter strategic, nu este nici pe departe unul dintre jocurile cu pac-pac în care te arunci în luptă cu ochii închişi, ţinând apăsat degetul pe trăgaci, iar când auzi percutorul armei lovind în gol, nimeni nu mai e în picioare în jurul tău. Din primele momente vei observa că, dacă nu te vei folosi de tot ce este în jurul tău pentru a te adăposti sau pentru a avea avantajului terenului ridicat asupra adversarului, ai cam feştelit-o.

Posibilitatea de a te adăposti în spatele fiecărui stâlp sau fiecărui perete este salvarea ta pe parcursul jocului. Astfel ţi se oferă posibilitatea de a respira un pic în linişte şi de a-ţi încărca viaţa, de a lua la ochi un adversar ce se află în spatele unei mitraliere fixe sau de a număra secundele după ce ai amorsat o grenadă. Dar nu te baza prea mult nici pe aceste adăposturi. Tot ce te





Mergeţi voi înaintă că eu mi-am pierdută lănţugul

înconjoară este destructibil. Aşa că, dacă stai prea mult timp într-un loc, vei avea surpriza să vezi cu totul se năruieşte în jurul tău sub focul concentrat al inamicului. Sau, şi mai rău. Să te trezeşti că inamicii te-au flancat şi îţi plasează un glonţ de Nagan în ceafă. Căci au obiceiul acesta nesuferit de a fi foarte deştepţi. AI-ul jocului este unul dintre cele mai inteligente de până acum. Inamicii acţionează foarte deştept în funcţie de situaţie şi se folosesc de teren chiar mai bine ca tine. Iar spre deosebire de majoritatea jocurilor cu pac-pac de până acum, dacă vei modifica nivelul de dificultate, adversarii nu vor fi mai greu de ucis pentru că trebuie să bagi mai multe gloanţe în ei, ci pentru că vor deveni din ce în ce mai deştepţi şi vor lucra tot mai bine împreună. Unii se vor folosi de grenade pentru a te ţine ascuns după un zid, iar altul va veni fain frumos în spatele tău şi îţi va trage un şut în fund de nu te vezi. Cu atât mai mult cu cât inamicii sunt variaţi, fiecare dintre ei cu punctele lor forte şi slabe. Unii sunt foarte bine protejaţi de armură, dar sunt lenţi, alţii sunt doar într-o tunică, dar se mişcă repede şi îţi sar cu cuţitul la gât cât ai zice peşte.

Secvenţele de luptă te plimbă prin tot felul de locuri şi te supun la tot felul de încercări grele. O amestecătură de scurte încleştări pe străduţe înguste, cu lupte la scară mare pentru cucerirea unor poziţii cheie ale inamicilor şi de încăierări prin case pe jumătate dărâmate, te aruncă direct în ceea ce înseamnă războiul. Cu excepţia execuţiilor ziua în amiaza mare în piaţa centrală, nimic nu a fost uitat în acest joc. Poţi chiar controla tancuri, tunuri de antiaeriană sau roboţi de luptă pentru a întoarce în favoarea ta sorţii luptei. Din nefericire, aceste momente sunt puţine la număr, dar sentimentul pe care îl ai când controlezi aşa ceva este incredibil. Simţi că datorită ţie lupta poate fi câştigată sau pierdută. Ca niciodată, simţi că ai parteneri de luptă. Te fac atenţi la adversari pe care nu i-ai văzut, îţi oferă foc de acoperire şi chiar mai omoară pe cineva din când în când. Din nefericire, dialogurile pe care le au cu tine sau între ei sunt în marea lor majoritate stupide şi par a fi doar o înşiruire de injurii. Pentru a părea duri, tot ce ştiu să facă e să citească o lungă listă de înjurături de care la un moment dat te cam saturi.

Vă spuneam că luptele variază de la bătălii de anvergură la cele pe coridoare înguste şi trebuie să vă spun şi că, grafic, totul arată impresionant. Spaţii deschise pline de ruine şi de culoare, flăcări pe peste tot,



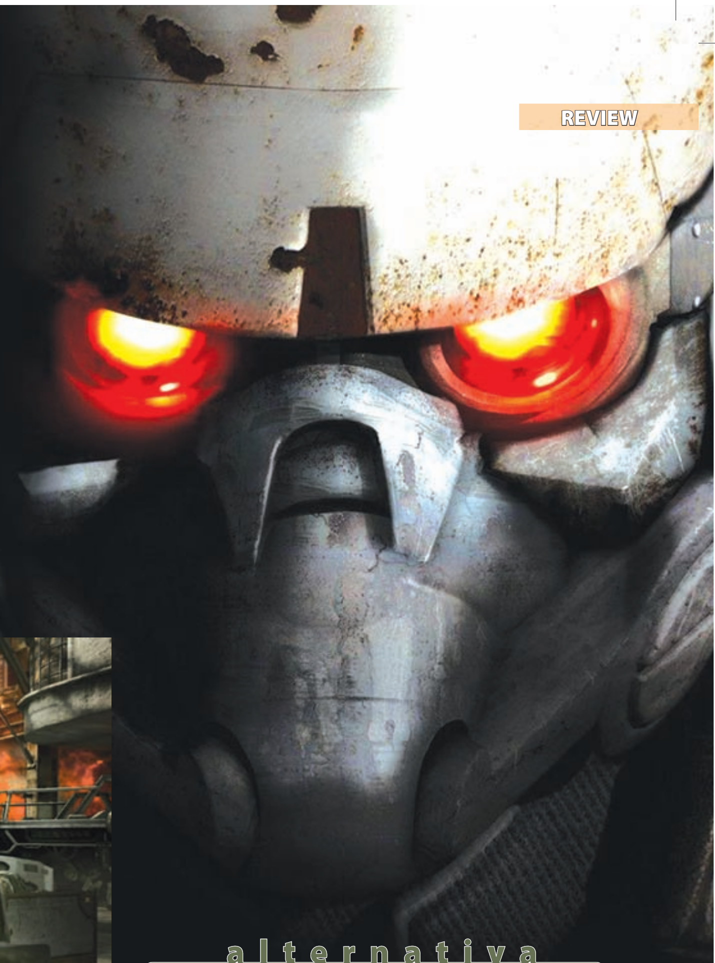


Băieţi, ne oprim un pic la un McDonald's?


Ah, Praf în ochi

tapiţerii în foc ce se transformă în cenuşă ce pluteşte apoi în jurul tău, explozii ce aruncă praf şi resturi ce îţi blochează vederea, o înşiruire întreagă de miracole grafice care te lasă cu gura căscată deşi asta înseamnă să mori ca un şobolan. Căci inamicii nu te lasă să caşti gura. Planeta pe care o distrugi este casa lor.





Zona de luptă!

Acum îmi dau seama că am făcut jocului o defavoare. Am alocat prea mult spaţiu campaniei single player. La fel ca şi în cazul lui Call of Duty 4: Modern Warfare, poate cea mai valoroasă componentă a jocului este partea de multiplayer. Componenta offline a multiplayer-ului te lasă să îţi faci mâna un pic pe boţi. Eternele moduri multiplayer prezente din epoca de piatră şi care nu mai merită menţionate aici deloc sunt îmbunătăţite şi te pregătesc pentru Warzone. Aceasta este componenta online care rupe tot. Pornind de la nivelul 1 de soldat şi ajungând la nivelul 12, cel de general, jocul îţi permite o personalizare a personajului asemănătoare poate cu MMOPG-urile vremii. Cu şase clase puse la dispoziţie, poţi juca Killzone 2 în multiplayer după cum îţi doreşte inima. Vrei să fii doctor şi să urle lumea după tine pe câmpul de luptă, nimic mai simplu. Vrei să te fofilezi în spatele liniilor inamici, fă-te sabotor, iar duşmanul va crede că eşti de-al lui. Ba chiar mai mult. Partea de multiplayer are o serie de achievements pe care, dacă le vei face, vei primi medalii.
Medalii pe care le vei putea schimba pe talente speciale pentru clasa ta. Un medic care poate cere întăriri din spaţiu, un sabotor care lasă mine în urma sa şi multe altele pentru fiecare clasă. Ba mai mult, după ce vei ajunge la nivelul maxim, nu vei fi ţinut în loc de acesta. Vei putea deschide clase noi cu care vei da nana inamicilor. Poate singurul neajuns al multiplayer-ului este numărul limitat de hărţi. Acestea sunt doar în număr de opt şi poţi ajunge la un moment dat să te cam saturi de aceleaşi peisaje.

■ **Koniec**


Helgan te vrea mort!

alternativa



RESISTANCE: FALL OF MAN

Acelaşi tip de joc, altă abordare. De data aceasta nu mai eşti invadatorul, eşti invadatul. Şi nu te baţi cu fraţii tăi de pe altă planetă, ci cu o rasă de extratereştri care vin să îţi fure grânele. După cum spune KiMO: „ai arme faine în ăla…”. Ce vrei mai mult de atât? Extratereştri, arme faine, grâne… E.T. go home!

LEVEL IULIE 2007

BUNE:
- grafica foarte bună
- gameplay-ul este demenţial
- ca multiplayer, Counter Strike joacă la pitici

RELE:
- dialoguri de grădiniţă
- stereotipic din punct de vedere părţi implicate în conflict
- nu salvează nimic pe hard disk, ceea ce duce la sacadări când încarcă

CONCLUZIE:



O achiziţie clară pentru oricine deţine un PS3. Cei care nu au această consolă ar face bine să strângă bani la ciorap pentru a o cumpăra. Poate ar fi bine să cumperi jocul înainte ca motivaţie. Vei plânge de nervi primele zile până te vei învăţa să joci un shooter cu un gamepad, vei visa mouse-uri şi tastaturi, dar îţi va trece repede.
Mai ales, nu uita să îi înfigi cablul de internet în partea sa dosnică pentru a profita la maximum de banii daţi pe el.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen 1st person shooter **Producător** Guerilla **Distribuitor** Sony
ON-LINE www.killzone.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

PC X360 PS3

Street Fighter IV

„Rareşe, nu fi bulangiu, dă şi mie-o fisă!“

Când aud de Street Fighter şi Mortal Kombat, gândul mi se duce nu atât la ideea de jocuri, cât mai ales la răposatele săli de arcade-uri din România anilor '90, pe care le mai frecventam la mare şi în gara din Braşov. Fiind un băiat „de centru vechi", cuminte, cu maniere, dar foarte curios, mă amestecam în coloratele grupuri de puţoi „de cartier", omniprezente în genul ăsta de locuri (minim şapte golani pe cap de arcade machine la orice oră), cu obiceiuri şi moralitate îndoielnice, dar la fel de curioase şi impresionate de valul distracţiilor digitale ca şi mine. De fapt, SF şi MK îmi aduc aminte de primul contact cu „realitatea", adică ceilalţi oameni care n-aveau prin familie şi în reţeaua de cunoscuţi intelectuali în majoritate, nu prea citeau, nu luau zece pe linie la şcoală, nu îi ascultau miercuri şi vineri pe marii clasici la Casa Armatei, în interpretarea Filarmonicii Braşov şi nici nu cântau la vreun instrument muzical. Lumea de acolo era mult mai legată de cotidian, de banal, de ceasuri electronice dotate cu agendă şi calculator, de maşini, ţigări, alcool, care e mai tare, gaşca mea, cartierul meu, blocul meu etc. Dincolo de acţiunea de pe ecrane, se lăsa şi-n realitate cu bătăi, furăciuni şi alte violenţe (te mai trezeai cu vreun ţigănuş „bazat" care-ţi făcea vânt din faţa arcade-ului imediat după ce băgai fisa şi deh, nu puteai să comentezi – ăsta fiind unul dintre cazurile fericite), aşa că învăţai destul de repede valoarea găştii, fiind nevoit să vii şi tu cu cel puţin un prieten sau doi, asta ca în cel mai rău caz să nu „ţi-o iei" singur.
Tot atunci am învăţat că ceasurile de mână, şepcile şi orice accesoriu cu „gadget value" se lasă acasă. Banii se iau în fise, nu mai multe decât îţi propui să joci, iar privirile insistente către omuleţii mai dubioşi din fire sunt un mare tabu. Aşa mi-am dezvoltat şi atenţia distributivă, fiindcă şuţii roiau în locurile respective mai ceva ca muştele în jurul prânzului de ieri.

De fapt, nu era chiar atât de rău, fiindcă eram absolut cu toţii părtaşi la distracţie şi ne unea fascinaţia pentru adunăturile de pixeli de pe ecrane. Mai apăreau şi veteranii joystick-ului, cu replici de genul: „Băiatu, dă un fisă şi-ţi termin tot jocul". Şi se găsea întotdeauna careva mai generos din fire; lumea se aduna în jurul durului cu pricina, iar nasurile întinse peste umărul lui aveau deseori să asiste la adevărate miracole. În tot cazul, era admirabil chiar şi numai riscul asumat, fiindcă dacă „vedeta" dădea greş, devenea automat ţinta batjocurii, târând cu sine însemnul ruşinos zile şi uneori săptămâni de-a rândul. Era distractiv, palpitant, poate mai puţin din pricina mirajului jocurilor şi mult mai degrabă a laturii sociale. Închei plictisitoarea mea introducere moşnegească dându-vă cu maximă generozitate cel mai bun sfat posibil în legătură cu franciza de faţă şi nu numai: Street Fighter se joacă obligatoriu cu borseta strâns legată pe burdihan şi neapărat lipită de muchia arcade machine-ului!



Straiele cele noi ale pumnomatului

Nu cu multă vreme în urmă, producătorii ne-au aburit puţin cu un „HD Remix" al Street Fighter II Turbo, numai bun să deschidă cetăţenilor pofta de închis pumnul şi foarte indicat să pregătească ringul pentru partea a patra... care n-a întârziat să apară, într-o friguroasă dimineaţă, cândva la jumătatea lunii februarie din anul de graţie 2009. Adică nu de foarte mult timp. Duse-s liniile vechilor personaje de pe arcade machine şi... nu prea, fiindcă,



Numai cu ăsta veţi avea precizia mult-visată



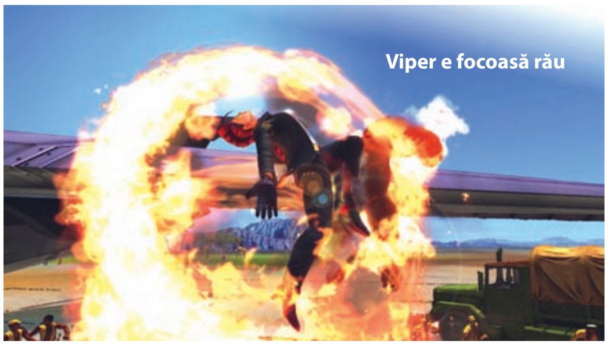
Povestea e cu nasu-n pământ



spre deosebire de variantele 3D mai vechi încercate pe anumite console, în SFIV, deşi personajele şi decorurile sunt complet tridimensionale, prin stilizare şi hibridizarea cu un pseudo cell shading, se păstrează intactă savoarea adunăturii de pixeli 2D, desenată cu grijă şi iscusinţă. În schimb, totul este mult mai detaliat, de la texturi până la contururi, volum şi până la cele mai nesemnificative obiecte din fundal, iar culorile, după cum sper că puteţi admira, dacă a ieşit bine revista la tipar, rămân, în linii mari, fidele conceptului iniţial, cu toate creşterile de profunzime de rigoare.
Pe scurt, ceea ce vreau să transmit este că, la prima impresie, jocul îmbină foarte inspirat trăirea „old-school" cu binecuvântările tehnologiei actuale. Asta devine evident şi prin faptul că, deşi jocul este cât se poate de 3D, foarte frumos „văzut" de artişti (pe stilul lui, care personal nu-mi place, cu atât mai mult cu cât în cazul de față e foarte reuşit), producătorii au optat pentru menţinerea acţiunii pe cele două axe clasice pentru bătaie: X şi Y. Aşa că puteţi să vă luaţi adio de pe acum de la rostogoliri sau paşi în lateral şi alte asemenea aberaţii ale evului celor trei dimensiuni, fiindcă Street Fighter IV, deşi arată foarte bine şi este de actualitate, are un nucleu de modă veche, foarte asemănător cu SF II Turbo şi bazat, în mare parte, pe aceeaşi mecanică de joc.
În tot cazul, jocul vine îmbrăcat într-o hăinuță foarte arătoasă. Filmuleţele intermediare şi deblocabile sunt însă ilustrate în cel mai pur stil anime cu putinţă. Unii s-au plâns că nu se potrivesc deloc cu grafica in-game (într-adevăr, există un contrast aparent între ele), însă aş atrage atenţia că Street Fighter a avut dintotdeauna un feeling foarte „anime", aşa că, la nivel ideatic şi ca senzaţie, se potrivesc de minune. Există şi poveste; ea poate fi savurată în timp ce completezi în mod Arcade jocul, însă nu vă voi plictisi cu astfel de mizilicuri, lăsându-vă să aflaţi singuri subţirele fir epic, aşa sărăcuţ şi uşor neinspirat cum se prezintă dânsul adesea în jocurile de împărţit palme. Trebuie totuşi s-o zic: la cât de exagerat este aproape totul în legătură cu jocul, puteau să-şi scormonească mai bine creierii şi să găsească o poveste mai interesantă şi mai psihopată care să le dea ocazia să ne prezinte nişte personaje cu apucături mai dubioase şi replici mai savuroase. E păcat să fie atât de previzibil şi kitsch-os.



I s-au umflat de la antrenament


Viper e focoasă rău

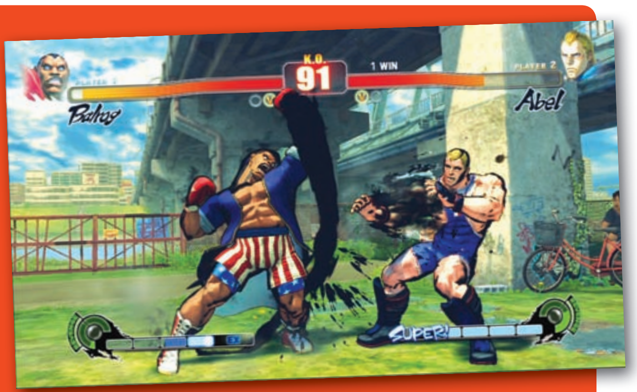
CaftaBlanka

Avântându-mă în brânză, trebuie să remarc, cu bucurie, că - parţial datorită „alegerilor" ţinute cu ceva timp în urmă de către producători, unde fanii au putut vota personajele cele mai îndrăgite pe care le doresc în noul joc - majoritatea luptătorilor pe care am ajuns să-i îndră-



Pereche de craci care ne-a lipsit

FOCUS, TRINITY!



O noutate majoră este Focus Attack (uşor de recunoscut fiindcă „cerneala" din conturul personajelor începe să tremure şi este împroşcată - un detaliu foarte mişto!), prin care fiecare personaj, acţionând simultan Medium Punch şi Medium Kick, începe să încarce acest atac special pentru o durată de timp.
Dacă le acţionaţi scurt, atacul va fi blocabil, spre deosebire de cazul în care menţineţi butoanele ceva mai mult apăsate, caz în care şi efectele vor fi mai puternice. Cel de-al treilea nivel de încărcare se declanşează automat, după vreo două secunde-trei de apăsare şi are consecinţe destul de nasoale, trecând de gardă şi de cele mai multe ori aruncând la pământ victima. Şmecheria secundară cu Focus Attack, foarte importantă în economia jocului, este că poate absorbi o lovitură, funcţionând ca gardă, dar într-un mod mai aparte: dacă primiţi o bucată în timp ce încărcaţi atacul, energia vă scade, însă dacă imediat după aceea nu luaţi scatoalce suplimentare sau dimpotrivă, apucaţi să dezlănţuiţi atacul asupra adversarului şi nimeriţi, viaţa pierdută se reface.
Partea cu adevărat interesantă este că încărcarea Focus-ului nu trebuie să se termine neapărat cu o lovitură. Aici intră în joc sistemul de anulări (Cancels). De exemplu, Ryu aruncă o bilă de foc de la distanţă, iar voi răspundeţi prin Focus. Dacă nu mai face imediat şi altceva, viaţa pierdută se va reface.
Problema e că, la finalul încărcării, personajul vostru atacă într-un mod care s-ar putea să nu vă convină, punându-vă într-o postură vulnerabilă. Aşa că, în loc să vă lăsaţi în pace personajul să atace, veţi anula Focus-ul. Puteţi face asta fie dând comanda de sprint după ce, în stare de încărcare, aţi încasat lovitura pe care vreţi să o absorbiţi, fie pornind un Super Combo sau o mişcare EX cu efecte mult mai convenabile în anumite situaţii decât Focus Attack-ul.
Felicitări, aţi făcut un Focus Cancel. Nici nu vă imaginaţi în câte situaţii puteţi folosi cu succes tactica asta pentru a evita damage permanent şi totodată pentru a vă induce în eroare adversarul şi a-i aplica o hârjoneală zdravănă.


Priviţi! Are un Canon la gât!


Antagoniştii clasici: Ryu şi Ken


Rose respinge Hadouken-ul

gim, în principal în partea a doua, se reîntorc şi în IV. Nen-tu Ryu şi văr-su Ken, crăcoasa de Chun-Li (acum şi mai bulănoasă), militarul Guile, Bruzli-ul local - Fei Long, ultrasexoasa Cammy (preferata mea şi învingătoare încă din primul tur de scrutin al alegerilor - a adunat aproape mai multe voturi decât toate celelalte personaje laolaltă, prietenii ştiu de ce), toreadorul-ninjalău cu gheară Vega, „Stăpânul Mănuşilor" Balrog, esotericul Dhalsim cu membrele lui extensibile cu tot, părosul Zangief, sumalăul de E. Honda, alunecosul M. Bison, verzitura de Blanka şi capul răutăţilor - fără îndoială cel mai dur dintre toţi - puternicul Sagat. Îi iubiţi, s-au întors cu scheme vechi şi noi, pământul se cutremură de frica lor şi asta desigur că ne mulţumeşte peste măsură. Li s-au alăturat şi nume noi (sau mai vechi eroi menţionaţi în titlurile mai vechi sau apariţii episodice) precum Dan şi Rose din seria Street Fighter Alpha, spioana high-tech C. Viper, Sakura (o alternativă feminină şi mai agilă pentru Ryu şi Ken - nu vă lăsaţi păcăliţi de aparenta ei inocenţă), înşelătorul obez Rufus (pe cât de gras, pe atât de rapid), caraghosul bucătar-wrestler El Fuerte, maestrul Gouken (boss, cel care i-a antrenat pe Ryu şi Ken şi partenerul lui Akuma), simpaticul maestru Gen (ce revine din Street Fighter-ul original, respectiv seria Alpha), alături de boss-ul ascuns din SF II Turbo, Akuma şi noul boss final, Seth.

Mai ales dacă sunteţi străini de SF, sunt sigur că v-am făcut capetele calendar, dar trebuie să vă bucuraţi, fiindcă luptătorii au stiluri distincte, dar şi aspecte care-i unesc, într-un melanj foarte divers din care absolut oricine are ce alege. Nu toţi sunt disponibili de la bun început, dar pot fi deblocaţi pe măsură ce completaţi modul Arcade cu anumite personaje (C. Viper v-o dă pe Cammy, ştiu că o doriţi, iar Abel îl „descuie" pe Fei Long, pe când Sakura este adusă de victoria cu Ryu, iar Gen este servit pe tavă de o Chun-Li triumfătoare - ş.a.m.d.).

Pe dânşii îi veţi putea juca în modul Practice (cam limitat ca funcţionalitate, în opinia mea - şi la cât de complicat poate deveni jocul, se simte lipsa unor tutoriale, măcar ilustrate şi explicate în amănunt cu exerciţii, ca la şcoală) sau Challenge (unde, evident, huiduma aleasă este provocată să atingă anumite performanţe). Versus înseamnă să o dai sau să o iei în faţa unui calculator, pe mai multe niveluri de dificultate (parcă şapte, dacă nu mă-nşală memoria), tot acolo poţi privi cu berea-n faţă două AI-uri dându-şi suprasarcini peste integrate şi aici găsim şi sufletul jocului, PvP, unde prietenii vor rupe nenumărate controller-e încercând să-şi demonstreze reciproc că „your technique is amateurish at best". Arcade Mode-ul este cât se poate de clasic: te confrunţi cu o succesiune de lighioane până ai ocazia să dansezi în marea finală în faţa antagonistului, diferit pentru fiecare personaj, iar dacă te descurci foarte bine (minimum trei victorii perfecte şi două exterminări prin Ultra Combo), poate-ţi face o vizită şi un bazat din titlurile anterioare ;). Au dispărut etapele speciale în care faci praf maşini sau baţi butoaie, covoare şi filtre de cafea, în schimb, dacă laşi activată opţiunea corespunzătoare, poţi fi oricând provocat la un duel de alt jucător, pe calea internetului, unde profilul fiecăruia este vizibil, împreună cu tot felul de amănunte picante şi înfricoşătoare din cariera sa de luptător de canapea. Lag-ul e bine controlat şi nu prea deranjează, în schimb ar fi fost drăguţe mai multe moduri de joc via net. Oricum, it's a long way to the top (if you wanna be a Street Fighter star).

Tocatta pentru Xbox şi controller

Caftoiul în sine este, în mare parte, similar cu Street Fighter II, adică vechii meseriaşi vor descoperi că principiile de aur se aplică şi aici. Există lovituri uşoare, medii şi grele, lovituri care se execută doar într-un anumit context (tu sau/şi adversarul sunteţi un aer, personajele sunt la o anumită distanţă între ele sau de marginea decorului), posibilitatea de a bloca, sărituri, aruncări normale, pe spate sau din aer, „magii" şi alte astfel de lucruri obişnuite. Gameplay-ul depinde mult de capacitatea de a menţine mereu distanţa optimă faţă de adversar, de a bloca loviturile şi contraataca, eventual cu plezniturі speciale devastatoare. Unele atacuri aparte pot trece de gardă, fie pentru că au „armor breaking properties", fie că vorbim de un călcâi în creştet, numai bun de aplicat pe deasupra gărzii inamicului lăsat jos. În plus, există Super Combos, o succesiune furioasă de corecţii ce pot fi dezlănţuite cheltuind din energia încărcată pe bara EX, pe care poate-o ştiţi din ediţiile trecute. Chiar şi anumite atacuri normale pot fi executate în variantă EX, cu efecte îmbunătăţite, atunci când, de exemplu, în loc de „jos-spate-picior mediu" - ca direcţii, a se citi „sfert de cerc jos-spate" pentru stick-urile analogice, se acţionează la final simultan


Rufus, un grăsan agil şi periculos


Promit că nu mai fac!



două taste de lovit cu piciorul (hard kick+medium kick). Garda, ca de obicei, se ridică la apăsarea direcţiei spate, fie din picioare, fie stând ciuciulete şi absoarbe integral anumite atacuri slabe şi parţial dezlănţuirile mai puternice de violenţă. Despre noile atacuri, găsiţi detalii în casetele la fel de speciale presărate prin preajmă.

Tăiaţi, vă rog! (dacă se poate, să şi spânzuraţi...)

Voi încheia descrierea mecanicii de joc poate cu cel mai important aspect. Fiecare atac „ţine" un număr fix de cadre de animaţie. Cei foarte rapizi şi atenţi pot efectua în timpul animaţiilor de atac anumite mişcări ce capătă rol de „Animation Cancels" şi, evident, sar peste cadrele de animaţie rămase din atac, iar personajul trece dintr-o dată la altă mişcare. E o chestiune de bază în Street Fighter, în principiu simplă, dar chinuitor de dificil de stăpânit şi cu o răsplată pe măsura efortului.
Asta pentru că trebuie să cunoşti bine personajele, distanţele şi atacurile pentru a putea folosi eficient această tehnică într-o confruntare. Iar practica este mama învăţăturii. Aşa că, de vă treziţi că un jucător de pe net v-o dă în ciorbă de nu vă vedeţi, nu presupuneţi că trişează. Ceea ce poţi face, cu multă pricepere, arată de-a dreptul imposibil.

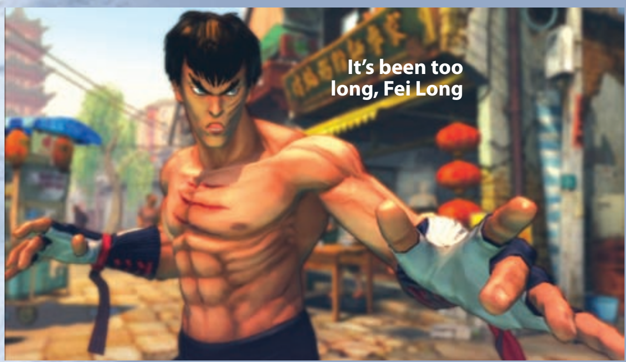
SPAIMA ÎNCEPĂTORILOR



Cea mai periculoasă chestie, proaspăt introdusă, constă în succesiunile Ultra Combo. Pe lângă bara EX, găsim Revenge Meter-ul, o bară circulară care se încarcă pe măsură ce proprietarul încasează lovituri.
Când aceasta se umple peste o anumită limită, apare un înflăcărat indicator Ultra, semn că eşti gata să asmuţi ladul împotriva celuilalt. Cu o serie de butonări rapide, numai bune de rupt gamepad-ul, atacul Ultra se dezlănţuie şi urmează o serie de pocnituri crunte (în funcţie de personaj), care în cazul bun răpesc jumătate din energie, iar în situaţii extreme lasă adversarul cu sănătatea-n pioneze. KO-ul prin Ultra se premiază, iar jucătorii atenţi vor descoperi, în timp, că nu este atât greu să faci asta precum ar părea la început.
Buba ar fi că, în funcţie de specificul ultra atacului fiecărui caftangiu, celălalt poate avea ocazia să se ferească sau să-l blocheze, zădărnicind eforturile şi făcând atacatorul de ruşine cu un contraatac nimicitor. Ba chiar dacă nimereşti, se poate ca primul set de lovituri să arunce victima la pământ, iar de multe ori nu vrem asta, fiindcă restul pleznelilor nu-şi vor mai putea urma cursul firesc, iar potenţialul de distrugere va fi irosit. Bunăoară, Ultra-urile funcţionează foarte bine când îţi înghesui adversarul la marginea arenei sau când acesta devine ameţit (fiecare personaj are potenţialul său aparte de a împărţi miruieli puternice, ameţitoare), dar nimic nu se compară cu momentele în care-l prinzi în aer, aruncat de o lovitură simplă anterioară.
E ca în volei: pui mingea la fileu (fiecare personaj oferă mai multe căi de-a face asta), baţi succesiunea de direcţii şi butoane pentru Ultra şi distrugerea în masă este garantată, fiindcă victima nu mai poate bloca sau evita nici prima serie de lovituri şi nici nu mai poate fi trântită de ele, plutind deja printre nori.


Capul la cutie!

În plus, personajele au tot felul de caracteristici, mai ceva ca într-un RPG şi, pe baza acestora, sunt clasate în grupe de putere (Tiers). Ryu, Sagat, Zangief, Fei Long şi alţii fac parte din Tier A, fiind cei mai puternici bătăuşi din joc, cu lovituri necruţătoare şi o rezistenţă foarte mare. Alţii, precum Vega, Cammy sau Chun Li, fac parte din tier-uri inferioare, dar compensează asta prin viteza extraordinară, înclinaţia către Cancel-uri spectaculoase şi posibilitatea de a înlănţui mişcările în moduri cu totul şi cu totul speciale.
Dacă luaţi în calcul tot ce v-am scris până acum despre gameplay şi combinaţiile aproape infinite între mişcări şi tehnici şi numărul mare de personaje cu stiluri diferite (există chiar şi un personaj cu două stiluri, între care „maeştrii" ştiu când şi cum să comute pe loc, după situaţie), veţi ajunge, ca şi mine, la concluzia că Street Fighter IV poate fi jucat lejer şi fără pretenţii, dar în aceeaşi măsură, în spatele aparentei frenezii a caftelii „fără minte", se ascunde un izvor de posibilităţi, iar a avea jocul la degetul mic poate însemna multe ore, zile, săptămâni şi luni de-a rândul de practică şi antrenament. În mod clar, are o rejucabilitate imensă, iar timpul te învaţă multe dacă eşti atent la cum funcţionează lucrurile şi dacă joci tactic. Dezechilibrul dintre personaje poate fi corectat cu tehnica potrivită (rămâne clar însă că, oricât de bun ai fi, meciurile împotriva altora la fel de pricepuţi care aleg personaje dintr-un tier superior vor fi grele), cu mici excepţii, printre care poate fi menţionat şi El Fuerte, personaj haios, dar cu mult prea slab pentru o confruntare între adevăraţii cunoscători. În mod clar, începătorii vor simţi cel mai tare diferenţa de calibru între personaje, asta până vor învăţa niscai tehnici avansate împotriva mamuţilor din ecranul de selecţie.


It's been too long, Fei Long

Cuşcuţa cu doi lei

Aşa cum v-am zis, jocul este desenat impecabil, iar decorurile (unele reeditări ale unor peisaje deja cunoscute din trecut) sunt foarte animate şi parţial interactive (pe aeroport mai rupi o aripă de avion cu adversarul). Privitorii reacţionează la ce se întâmplă, ovaţionează, se sperie, se feresc, iar atenţia pentru detaliu a producătorilor este admirabilă, fiindcă şi fundalul în sine este la fel de interesant de urmărit ca şi luptele (starea planului secundar are continuitate între runde). Totuşi, după ce am jucat Dead or Alive 4, am pretenţii ceva mai mari. Acolo, să zicem că începeai pe un pod, de unde erai aruncat de o lovitură


Ciudaţii jocului în acţiune: Blanka VS Dhalsim



Vă dorim succes împotriva lui!



Lumina asta.... e prea puternică...



O cheamă Cammy și este commie

puternică mult mai jos, în apă, unde se continua cu o perioadă umedă sau te luptai noaptea în mijlocul străzii, riscând să fii lovit de maşini dacă aveai ghinionul să te afli (sau să fii forţat) în locul nepotrivit la momentul nepotrivit. Başca interiorul în stil veneţian unde puteai să-ţi trimiţi adversarul la rostogolit pe scări, la zburat prin geamuri, ringul electric şi multe alte decoruri, cu obiecte interactive şi mai ales cu posibilitatea de a-ţi da adversarul de toţi pereţii cu lovituri normale, pentru ca acesta să încaseze damage suplimentar de la impactul cu standul pescarului, gardul electric sau stâlpul de beton care i-au ieşit în drum. Îmi place interacţiunea cu mediul, ador să exploatez terenul în avantajul meu, aşa cum au făcut şi strămoşii noştri, iar în Street Fighter IV, cu toată diversitatea şi complexitatea lui, pur şi simplu nu prea am avut ocazia să fac asta. Pe urmă, în general, vocile, replicile şi poveştile personajelor mi s-au părut foarte sărăcuţe pe partea de inspiraţie, iar anumite strigăte ce însoţesc invariabil anumite atacuri speciale, pe stilul show AND tell (aruncând o minge de foc, Sagat exclamă: „Fireball" - no shit!) şi gemete ale învinşilor (de exemplu când o fură C. Viper) devin de-a dreptul exasperante după o vreme.

Nici muzica nu mi s-a părut foarte potrivită, ba chiar anumite bucăţi sună de-a dreptul cretin în context, dar, asta e, nu le poţi avea pe toate. Boss-ul final, Seth, nu mi se pare prea inspirat. Cel mai nasol lucru este că gamepad-urile de Xbox 360 nu oferă suficientă fineţe şi precizie pentru a putea avea un randament bun cu tehnicile avansate (pun probleme chiar şi în executarea multor mişcări speciale). Adică, se poate juca foarte bine şi aşa, dar distracţia adevărată începe odată cu procurarea unui controller special cu joystick şi opt butoane, accesoriu de altfel obligatoriu pentru competiţii serioase - şi, bănuiesc, mult mai rezistent decât bietele gamepad-uri, care nu ştiu câtor săptămâni de „antrenament" pot face faţă.



Bruzli în bate pe Vandam

În loc de concluzie... mai bine-o contuzie

Dacă te atrag anime-ul şi cafturile cu un gameplay foarte complex şi îţi convine să te joci luni de-a rândul un astfel de joc, cu aspiraţii din ce în ce mai înalte şi tehnici avansate, Street Fighter IV e pentru tine. Evident, merge şi dacă o iei mai lejer, însă potenţialul jocului rămâne neexploatat şi, în multiplayer online, ai toate şansele să-ţi toci nervii în timp ce vreun chinez te joacă-n picioare de nu te vezi, mai ales că toată filosofia SeFePatru e o materie grea, nu tocmai transparentă şi nici jocul nu oferă un mod de antrenament mai educativ pentru începători.

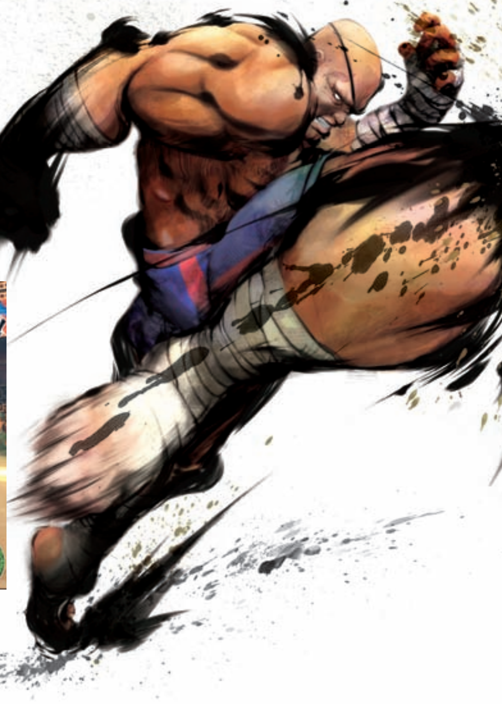
Dacă nu vrei să-ţi baţi prea mult... capul, vezi alternativa. În schimb, ca sequel şi ca joc de sine stătător, SF IV rămâne o reuşită răsunătoare, condimentată cu mici scăpări şi bucăţele de prost-gust, dar nimeni nu poate fi perfect. Cu fanii înrăiţi SF II nici nu mai discut, sunt sigur că-l butonează cu satisfacţie deja.

Pe această cale, pentru Pax Mundi şi bunăstarea generală, vi-l recomand călduros ca variantă non-violentă (din punct de vedere fizic) de rezolvare a conflictelor casnice, şcolare, sociale, politice şi de muncă, fiindcă vă puteţi impune punctul de vedere într-un mod mult mai comod şi mai spectaculos decât aţi face-o în viaţa reală.

Cât despre povestea de la începutul articolului cu arcade machine-uri, fise, golani, şuţi, borsete, mirajul jocurilor electronice şi toate cele... niciun PC, Xbox, PS sau Wii, acasă, la prieteni sau într-o „saibărcafenea" nu va putea reproduce vreodată atmosfera aia.

Trebuie să recunosc însă că, pe vremea aia, atenţia mea se îndrepta mult mai degrabă către „tonomatul" Golden Axe şi că, cel puţin până de curând, când am văzut Street Fighter IV, dacă venea vorba de caft, preferam Mortal Kombat. Acum însă, prefer Dead or Alive 4!

■ **Caleb**



alternativa



DEAD OR ALIVE 4

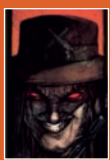
Team Ninja au copiat niţel mai mult Virtua Fighter, dar la final le-a ieşit ceva frumos şi mult mai bun. Mişcări de arte marţiale autentice şi în opinia mea mai spectaculoase decât în SF, teatre de luptă mai mari, mai interactive, cu posibilităţi tactice, gagici de-ţi ia apă Xbox 360-ul, ninjalăul Kage, un beţivan metrosexual simpatic, filmuleţe mai reuşite, luptători bonus precum Master Chief, mai multe moduri de joc, distracţie în patru pe aceeaşi consolă şi multe alte bunătăţi, într-un caft mult mai accesibil şi satisfăcător pentru „gamerii de duminică".

**LEVEL FEBRUARIE 2007*

BUNE:
- grafica desăvârşită
- extrem de divers, complex şi rejucabil
- numeroşi luptători
- Cammy :)

RELE:
- control uneori imprecis cu gamepad-ul
- copleşitor pentru neiniţiaţi şi lipsit de un tutorial ca la carte
- muzică nepotrivită, voci şi replici slăbuţe, poveste „ca să fie"

CONCLUZIE:



O revenire arătoasă, în forţă şi mult aşteptată a seriei Street Fighter, de o complexitate incredibilă, foarte variat şi rejucabil. Atmosfera specifică rămâne intactă, ba este chiar îmbunătăţită, iar noile implementări îşi fac treaba atât de bine, încât ajungi să te întrebi cum s-a putut înainte fără ele. Bun şi ca investiţie pe termen lung.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Cafteală **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.streetfighter.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Tehnologia Wireless N



CD de configurare în limba română

DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
- 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
- 802.11a, n draft 2.0 5GHz

Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *



CD de configurare în limba română

DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *



CD de configurare în limba română

DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *

CHIP Produsul Anului 2008
Produsul Anului 2007 XtremPC
Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless CHIP

www.dlink.ro

* D-Link garantează compatibilitatea cu 802.11N prin upgrade de firmware o dată cu ratificarea standardului.

WIRELESS by D-Link N

D-Link®
Building Networks for People

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Un elefant se legăna pe o pânză de păianjen...

Încercând să caut ceva interesant despre benzile desenate, am descoperit un fapt istoric ce m-a lăsat cu gura căscată. Se pare că benzile desenate nu sunt deloc o achiziție a secolului XX după cum ar crede lumea. Prima bandă desenată care a apărut în ceea ce se poate numi epoca modernă (!!!) ar fi pamfletul lui Benjamin Franklin, care în 1754 a publicat o imagine a unui şarpe decapitat şi care avea inscripționate pe pagină cuvintele: „Join, or die!", adică „Alătură-te sau mori". Acest pamflet era o îndemnare prietenească adresată coloniilor britanice din America de Nord, care încă nu aderaseră la ceea ce se autoproclamaseră nerecunoscătoare ca Statele Unite ale Americii.

Cu toate acestea, în aceeaşi perioadă, în Japonia, lumea se folosea de bandă desenată pentru a spune poveşti. Ştim poveştile japoneze. Cu dragoni, zburători, draci şi multe asemenea chestii extraordinar de cunoscute în vremurile noastre sub numele de manga. Iar după cum ne spune acest miracol al internetului, Wikipedia, în 1975, Koikawa Harumachi a scos o bandă desenată pe numele ei Master Flashgold's Splendiferous Dream (Kinkin sensei eiga no yume), ce a intrat în ceea ce noi cunoaştem acum ca bandă desenată pentru adulți. Probabil cu nuditate, mult sânge şi puțină minte. Comparată cu aşa-zisa bandă desenată a lui Franklin, arta japoneză a fost de fapt cea care a pus bazele a ceea ce cunoaştem noi acum ca o adevărată bandă desenată.

Omul Păianjen (alb sau negru?)



Ca să facem tranziția mai uşoară de la prima parte a articolului despre bandă desenată, la cea de-a doua, în care voi vorbi despre jocul de față, trebuie să spun că prima apariție a lui Spider-Man a fost în anul 1962, în numărul 15 al Amazing Fantasies şi a fost un produs al scenaristului Stan Lee şi al graficianului Steve Dikto.

Ca orice produs de succes, ce are mulți ani în spate, şi Spider-Man a evoluat de-a lungul timpului. Odată cu trecerea vremii, inamicii săi au devenit mai numeroşi şi mai puternici, iar personalitatea lui Peter Parker (Spider-Man în viața de zi cu zi) s-a dezvoltat şi ramificat.

Web of Shadows este jocul care reuneşte majoritatea prietenilor şi inamicilor lui Spider-Man într-o aventură de proporții. Venom, unul dintre cei mai rapace inamici ai Omului Păianjen, vrea să facă pe dracul în patru să distrugă lumea şi să transforme toți locuitorii săi în sclavi fără minte ai simbiotului extraterestru ce a aterizat din greşeală pe Pământ. Evident, Spidie are un cuvânt de spus şi nu se lasă cu una, cu două.

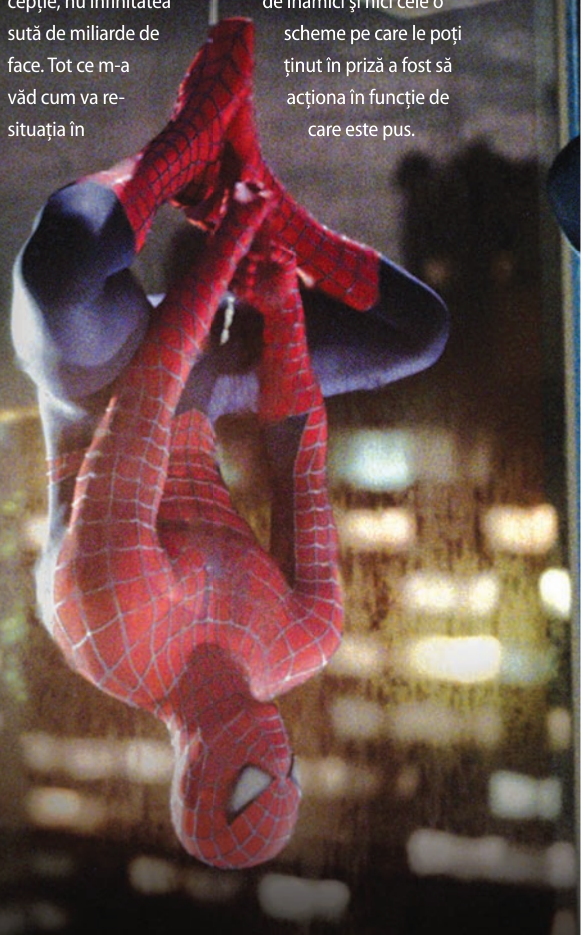
Cel mai bun joc cu Spider-Man de până acum, Web of Shadows, a reuşit să mă surprindă printr-o poveste foarte bine pusă la punct, dar mai ales prin posibilitatea de a alege calea pe care să păşeşti. Omul Păianjen nu mai este personajul acela care ar face orice pentru a salva inocența locuitorilor din New York. Evident, poți alege şi această cale de a fi cavalerul năpăstuiților şi de a salva orice pisică blocată într-un copac. Dar este mult mai distractiv să laşi lumea să se descurce, să dea piept cu vicisitudinile lumii, iar tu să te ocupi de problemele adevărate cu care se confruntă lumea.

Aceste două laturi ale lui Peter Parker, cea a lui Făt Frumos sau a celui care s-a săturat să tot sară în ajutorul oricui şi să facă ce i se spune, sunt foarte frumos dezvoltate în acest joc. Dacă mai ştiți, Spider-Man a fost primul care a intrat în contact cu simbiotul extraterestru şi care îl transformase într-un Spider-Man negru, mult mai puternic, dar şi lipsit de scrupule şi de milă. Ei bine, pe parcursul jocului, Spider-Man se poate transforma în oricare dintre cele două fețe ale personalității sale şi se va purta conform cu costumul pe care îl poartă. Poți face şi fapte bune când porți costumul negru, dar care este farmecul? Dacă eşti bun, fii roşu, dacă eşti rău, fii negru!

Avantajul acestui joc se vede din primele cinci minute, iar el se cheamă rejucabilitate. Cele două costume îi permit jucătorului să reia jocul pentru a vedea ce se întâmplă dacă alegi calea cea bună sau calea cea rea. După fiecare secvență importantă a jocului, ai posibilitatea de a alege modul în care vrei să acționezi. Dacă eşti de treabă, salvezi cățelul, dacă nu, îl calci pe cap să se ducă mai repede la fund.

O altă calitate a jocului, o noutate în momentul de față în jocurile cu Spider-Man, este existența aliaților pe care îi poți chema în luptă în momentele de restrişte. După cum probabil ai ghicit, aceşti aliați sunt de două feluri. Din tabăra celor buni (Wolverine, Moon Knight, Luke Cage etc.), sau din tabăra celor răi (Kingpin, Rhino, Vulture etc.). combinațiile de lovituri aplicate inamicilor vor încărca un counter special, care va chema în luptă aliatul dorit în momentul în care este plin. Dar dacă eşti rău, nu are niciun rost să îl chemi pe Wolverine, deoarece te va lua şi acesta la şuturi.

Această dualitate a lui Spider-Man face de fapt jocul să fie bun. Nu povestea lungă, nu realizarea grafică de excepție, nu infinitatea de inamici şi nici cele o sută de miliarde de scheme pe care le poți ține în priză a fost să văd cum va reacționa în funcție de situația în care este pus.





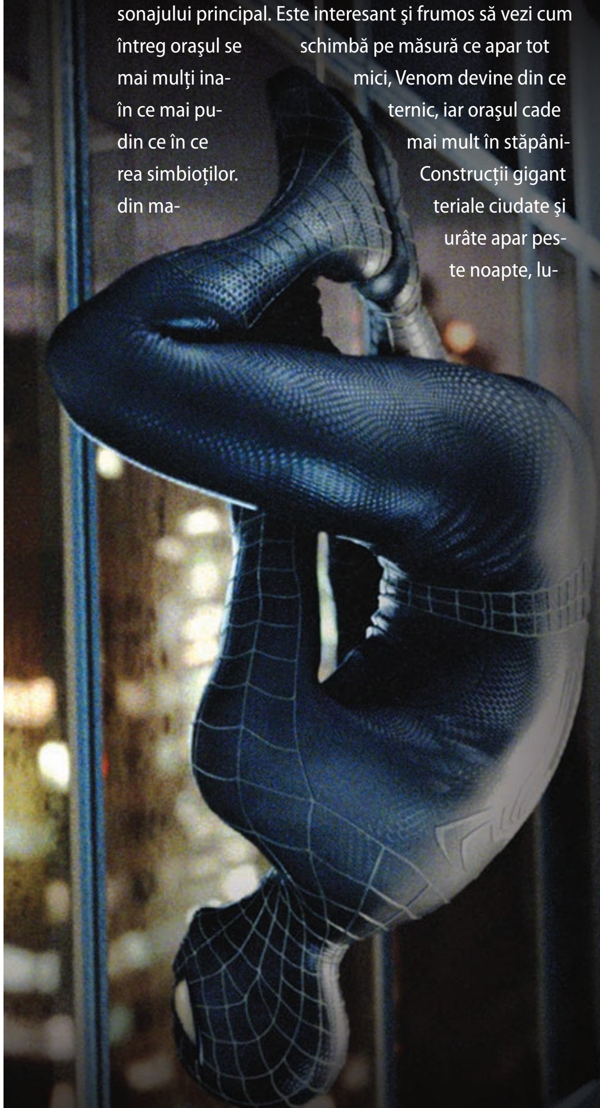
Plan de evacuare în caz de incendiu



Rhino surfing



Dacă avea fustă, mă puteam uita sub ea



Cu toate acestea, nici elementele enumerate mai sus nu sunt mai prejos. Pentru un asemenea action/adventure, povestea este foarte bine structurată şi cu multe întorsături, mai ales dacă iei în calcul dualitatea personajului principal. Este interesant şi frumos să vezi cum întreg oraşul se schimbă pe măsură ce apar tot mai mulţi inamici, Venom devine din ce în ce mai puternic, iar oraşul cade din ce în ce mai mult în stăpânirea simbioţilor. Construcţii gigant din materiale ciudate şi urâte apar peste noapte, lumea dispare de pe străzi şi e înlocuită de fiinţe ciudate, iar armata este din ce în ce mai neajutorată şi îţi cere ajutorul tot mai des, chiar dacă nu mai pot face diferenţa între tine şi duşman.

Cu fiecare duşman pe care Spidie îl face să muşte din ţărână, acesta devine din ce în ce mai puternic. Experienţa câştigată după fiecare luptă îi permite lui Spider-Man să achiziţioneze talente tot mai puternice, cu care trebuie să se apere de inamici din ce în ce mai puternici. Combinaţiile de lovituri, complet diferite de la un costum la altul, devin din ce în ce mai spectaculoase şi mai devastatoare, pe măsură ce investeşti puncte în ele. Atenţie însă la ceea ce cumperi şi ceea ce foloseşti. Eu nu am căscat bine ochii la primul contact cu interfaţa de configurare a schemelor de bătaie şi am cumpărat chestii noi pentru costumul roşu, în timp ce eu dădeam omorul îmbrăcat în cel negru. Oricum, spre finalul jocului vei avea puncte pentru a duce la maxim skill-urile ambelor costume, ceea ce va duce la combinaţii de lovituri extraordinare, deoarece poţi schimba costumele în mijlocul luptei.

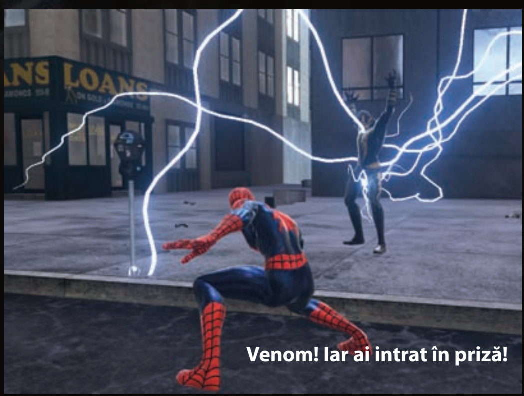
Ca-n wrestling

Cum tot am scris pentru luna trecută acea capodoperă numită Smackdown vs Raw, în care nu mai ştiam cum să fac mişto de felul în care decurge lupta, trebuie să fac o comparaţie între cele două jocuri. Spider-Man este cel mai tare joc cu bătaie al momentului. Este chiar mai bun la capitolul cafteală decât jocurile dedicate bătăliilor în ring. Nici pe departe la fel de grele decât acestea, dar mult MULT mai spectaculoase. Jos pălăria în faţa celor care s-au ocupat de captura de mişcare şi de coregrafia luptelor. Cu doar câteva clicuri date la timp, Omul Păianjen este mai tare ca Bruce Lee pe amfetamine. Mai ales că jocul arată foarte bine.

■ Koniec



Ce bine e să fi super-erou...



Venom! Iar ai intrat în priză!



alternativa



MELANJ

Nu se poate vorbi despre o alternativă pentru acest joc. Poate un Tomb Rider amestecat cu Prince of Persia şi cu ceva Street Fighter ar fi o soluţie. Amestecătura de stiluri din Web of Shadows îl face un pic special, fără un înlocuitor pe măsură. Cu toate acestea, nu excelează în niciunul din ele, să nu vă aşteptaţi să fie o revelaţie. Este doar un melanj între mai multe jocuri de succes. Un melanj care a ieşit bine, spărgând preconcepţia mea despre jocuri de amestec ce dau chix.

BUNE:

- grafica i se potriveşte ca o mănuşă
- gameplay-ul este demenţial
- rejucabilitate mare

RELE:

- repetitiv
- lipsa unei componente multiplayer
- prea uşor

CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate, deoarece Activision deja ne-a obişnuit cu jocuri bune dedicate seriei Spider-Man. Cu toate acestea, Web of Shadows nu suferă termen de comparaţie cu predecesoarele sale. Povestea mult mai complexă, personajul cu probleme, atitudine diferite faţă de aceleaşi situaţi, aliaţii care îţi sar în ajutor când este groasă, toate acestea şi multe altele fac Spider-Man Web of Shadows un action/adventure ce merită încercat, chiar dacă iniţial nu ai vrea să îi dai nicio şansă.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Action/adventure **Producător** Apsire **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** seizecontrol.marvel.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

BLACK SHARK

Pasărea mălai vânează

Nu-mi place s-o recunosc, dar „simulatoriştii" au încasat-o mult mai rău decât toţi gamerii „veterani" luaţi laolaltă. Dacă acum ni se pare că asistăm la moartea [insert dying genre here], ei bine, simulatorul (ăla hardcore, mă, nu păcălelile NovaLogic-ului) de zbor aproape că s-a născut mort. Simulatoarele adevărate pot fi numărate pe degete şi mai există vreo trei producători cărora nu le arde de glumă atunci când vine vorba de simulare. Eagle Dynamics, o mână de ruşi cu „ceva" experienţă în domeniu (adică trei simulatoare comerciale şi vreo câteva pentru armata SUA, ceea ce-i transformă în adevăraţi zei), au „aruncat" pe piaţă DCS: Black Shark, un simulator de elicopter care ar trebui să ne ţină ocupaţi câţiva ani. Mi-ar plăcea să spun că au revigorat genul, dar mă îndoiesc că vom juca în viitorul apropiat alt simulator de zbor sau că vreun producător ar putea să egaleze performanţele ruşilor.

Digital Combat Simulator CV

Digital Combat Simulator este în primul rând un engine de simulare flexibil, proiectat astfel încât să permită adăugarea pe parcurs a altor aparate de zbor cu aripă fixă (avioane) sau rotorică (elicoptere).
Black Shark (Ka-50) este primul aparat simulat cu ajutorul acestui engine, urmând ca în toamna acestui an (sau începutul lui 2010 dacă e să fim pesimişti) să căpătăm comanda unui A-10 Thunderbolt. Să fie primit. Înapoi la Black Shark. Pentru realizarea acestui simulator, ruşii de la Eagle Dynamics au colaborat îndeaproape cu ingineri de la Kamov (fabricantul lui Ka-50). Producător a fost Matthew Wagner, „simmer extraordinaire", fost consultant CIA pe probleme de aeronautică, fost membru al diviziei Jane's de la Electronic Arts etc. etc. Adică un individ dedicat, cu o experienţă vastă în domeniul simulatoarelor. Mai trebuie spus (poate aţi uitat) că Eagle Dynamics are la activ, pe lângă produsele comerciale (LOMAC şi Flanker 2, ca să le amintim pe cele mai cunoscute), câteva simulatoare de zbor dedicate armatei Statelor Unite.
Vă puteţi da seama şi singuri ce fel de „jivină" este Rechinul Negru şi cât de repede o să vă devoreze...

White Shark, Black Shark

Foarte interesantă decizia celor de la Eagle Dynamix de a alege elicopterul Ka-50 ca „obiect de studiu". Sărind peste pasiunea vecină cu obsesia a industriei pentru „vedetele" AH64D şi RAH-66 (proiect anulat acum vreo cinci ani), Ka-50 nu este tocmai elicopterul pe care ai ţine morţiş să-l simulezi. Nu este prea popular în Vest, estetica lasă puţin de dorit în comparaţie cu păsările vecinilor de peste ocean (în fine, asta e o chestie de gust, mie îmi place la nebunie cum arată) şi se comportă oarecum ciudat până şi pentru un elicopter (în principal „mulţumită" rotoarelor coaxiale). În plus, Ka-50 este un elicopter de atac monoloc. Ceea ce înseamnă că veţi fi nevoiţi să îndepliniţi şi funcţia de pilot şi pe cea de operator al sistemului de atac. Ambele simulate până în cel mai mic detaliu (presupunând că acel mic detaliu nu a fost ţinut secret de inginerii de la Kamov). „Greşeala" a fost reparată de Ka-52, elicopter care, în esenţă, este varianta biloc a lui Ka-50 şi probabil ar fi fost un subiect mai potrivit. Dar asta e, n-a zis nimeni că va fi uşor. Dimpotrivă, ţin să vă avertizez că NU VA FI UŞOR. DCS: Black Shark nu iartă nimic, nu sacrifică realismul pentru cei o sută de oameni care s-ar putea să-l cumpere dacă ar fi puţin mai simplu. Satisfacţia, însă, este direct proporţională cu efortul investit. Credeţi-mă, atunci când, după o săptămână de încercări, veţi reuşi să ridicaţi păsăroiul de la pământ şi să zburaţi (relativ) drept, vă veţi simţi ca unul dintre fraţii Wright (alegeţi voi unul) pe plaja din Kitty Hawk. Mi-e şi frică să-mi închipui ce va fi în sufletul meu atunci când voi distruge primul meu tanc.


Kamaz în flăcări

Subsistemele elicopterului s-au bucurat de aceeaşi atenţie ca şi fizica zborului. Carlinga virtuală este impresionantă. Complet 3D, plină de întrerupătoare funcţionale care pot fi acţionate cu mouse-ul, o nebunie pentru un maniac al simulatoarelor. Sistemele de navigaţie şi de control al armelor sunt modelate aproape perfect (aş zice „perfect" dar nu sunt un expert, poate există câteva amănunte care-au fost ignorate sau uitate deşi mă îndoiesc). De menţionat ABRIS (sistemul de navigare prin satelit), PVI-800 (sistemul inerţial de navigaţie) şi Shkval (sistemul de ţintire), despre care s-ar putea scrie articole cât să încapă în trei reviste.
Am întâlnit pe forum câţiva oameni care se plângeau că Shkval (prezent pe Su 25, avion simulat în Lock-On) nu funcţionează ca în Lock-On. Răspunsul? În Lock-On a fost simplificat.


O părticică din tabloul de bord

Într-un cuvânt, elicopterele sunt o lighioană aparte, Ka-50 este oarecum o ciudăţenie printre ele, iar Black Shark se asigură că nu veţi uita acest mic „amănunt". Acum o săptămână, pe când eram tare mândru că învăţasem cum să pornesc radioul şi instalaţia de dezaburire a geamurilor, Mitza m-a întrebat dacă am reuşit să-mi


Pe loc repaus



Be vewy vewy quiet…

iau zborul. „Normal că nu", i-am răspuns, „îl am doar de-o săptămână". „Păi, şi ce-o să scrii în review?" „Băi, scriu că e singurul simulator în care n-am reuşit să zbor mai mult de o sută de metri după o săptămână de belit ochii la tutoriale şi manual, deci e ce trebuie". Şi am avut dreptate. DCS: Black Shark e visul umed al fiecărui „simulatorist" cu pretenţii.



PVI-800 şi un sfert de ABRIS

Black Shark Down

Recunosc, totuşi, că nu m-ar fi deranjat câtuşi de puţin un tutorial interactiv care să-mi mai îndulcească puţin experienţa. Ştiu că ruşii nu fac compromisuri când vine vorba de aparate de zbor, însă un tutorial interactiv ar fi fost un compromis care sunt sigur că nu i-ar fi nemulţumit pe „simulatoriştii" hardcore.
Tutorialele şi manualul de aproape 400 de pagini fac o treabă destul de bună, însă puţină interactivitate ar fi fost mană cerească. Îmi vin în minte „lecţiile de zbor" din Jane's AH64D Longbow 2.
Nu te transformau peste noapte într-un as al văzduhului (pentru asta îţi trebuie talent, nenicule, şi sute de ore de zbor), însă uşurau vizibil procesul de învăţare. Păcat.
Modelul simplificat de zbor (ceva mai complicat decât un arcade veritabil) nu este o opţiune viabilă.
Nu de alta, dar s-ar putea să căpătaţi niscaiva obiceiuri proaste care vă vor încurca teribil atunci când veţi decide să intraţi în rândul lumii şi să pilotaţi un elicopter cu setările maxime de realism.

Şi dacă tot am ajuns la capitolul minusuri, se pare că singurele probleme majore ale comunităţii sunt misiunile scriptate şi campania single player. Din nou, pe mine personal nu m-a deranjat lipsa campaniei dinamice. Din mai multe motive. În primul rând, ar fi existat riscul ca respectiva campanie dinamică să răpească din timpul alocat simulării. În al doilea rând, o campanie dinamică presupune misiuni generate aleatoriu. Şi nu-mi place conţinutul generat aleatoriu decât în foarte puţine cazuri. Şi chiar dacă aş fi fost un suporter înflăcărat al campaniilor dinamice, campania single din Black Shark mi se pare un compromis acceptabil. Misiunile sunt scriptate, ce-i drept, dar campania are, mai degrabă, o structură arborescentă. Există câteva triggere pe parcursul unei misiuni care determină ce misiune va fi încărcată în continuare, ceea ce sporeşte puţin rejucabilitatea.
În fine, având în vedere că vă va lua cel puţin o lună să vă familiarizaţi (şi probabil vreo câteva luni să vă simţiţi ca acasă în carlingă) cu „rechinaşul" rusesc, am o bănuială că nu veţi termina campania prea curând.
Şi mai există multiplayer-ul (cooperativ şi head-to-head). Sau editorul de misiuni. Sau editorul de campanii. Sau…



Fioros, nu-i aşa ?

'Nalt e ceriul şi seninu'

Dacă aş fi avut câteva luni la dispoziţie (sau ceva mai multă experienţă), articolul ar fi arătat altfel. S-ar fi întins pe cel puţin zece pagini şi v-ar fi trebuit un dicţionar de termeni aeronautici ca să-l înţelegeţi. Şi aproape sigur că jocul ar fi încasat un 10 cât un Mi-26 de mare. Poate va veni şi acel moment, cine ştie… Momentan va trebui să vă mulţumiţi doar cu două pagini scrise de un noob ale cărui vise din copilărie au fost zdrobite în cel mai pur stil rusesc. Să pilotezi un avion/elicopter/OZN nu înseamnă să joci volei toată ziua şi să curtezi psihologe în lift. Damn you, Tom Cruise!!!! Ca să nu mai lungim prea mult vorba, dacă sunteţi în căutarea simulatorului perfect, căutaţi-vă un instructor de zbor şi săriţi într-o carlingă reală. Sau înrolaţi-vă în Forţele Aeriene ruseşti şi rugaţi-vă să izbucnească un război. E singura modalitate să experimentaţi ceva mai realist decât DCS: Black Shark.

■ cioLAN

alternativa



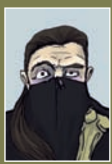
TOATE CELE BUNE :)

Pentru că simulatoarele (bune) de elicopter pot fi numărate pe degetele unei singure mâini, vi le recomand pe toate. Adică: Gunship 2000, Jane's AH64D Longbow 1 şi 2 şi Enemy Engaged. Alternativ, dacă vă credeţi un as al zborului virtual şi Black Shark vi se pare prea uşor, aţi putea să vă înrolaţi. Rusia duce lipsă de eroi!

BUNE:
- foarte complex
- simulare fără cusur
- model simplificat de zbor pentru cei mai slabi de înger

RELE:
- lipsa unui tutorial interactiv
- (opţional) campanie scriptată
- AI dubios

CONCLUZIE:



Stimaţi piloţi virtuali, aveţi în faţă cel mai bun simulator de elicopter. Ever. Nu-l lăsaţi să vă scape, altul mai bun nu veţi primi prea curând. DCS: Black Shark e visul umed al fiecărui simmer înrăit. Aşteptăm următoarele simulatoare din seria DCS.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Flight Sim **Producător** Eagle Dynamics **Distribuitor** The Fighter Collection
Ofertant www.digitalcombatsimulator.com **ON-LINE** www.digitalcombatsimulator.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Intel Core2Duo **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** 256 MB

PC X360 PS3



Mai bine mort!

Unele filme sunt făcute să nu fie văzute. Unele cărți sunt făcute să nu fie citite. La fel, și unele jocuri sunt făcute să nu fie jucate. Niciodată nu voi putea înțelege de ce unii oameni se chinuiesc să facă ceva, deşi este evident că nu sunt în stare şi că produsul final o să iasă o porcărie. Asemenea produse scoase de Cooperativa Munca-n Zadar nu fac altceva decât să ne ocupe timpul prețios, să ne enerveze şi să ne facă să-i înjurăm pe cei care ne aruncă asemenea zoaie în față. Este o rușine și o insultă, atât pentru ei, cât și pentru noi. Mai nasol este când producătorii unor asemenea dejecții sunt oameni cu experiență și cu bani, de la care te aştepţi la mult mai mult. Cazul de față este exemplul cel mai bun cu putință pentru cuvintele grele de mai sus. O companie ca 1C nu ar trebui să își mânjească sigla cu un asemenea produs. În momentul în care au văzut primele imagini din joc, au citit primele două pagini ale scenariului sau chiar au ajuns să joace primele minute ale prologului, trebuiau să taie orice legătură cu acest proiect şi să îşi ia coada la spinare. Dar nu... pentru un motiv greu de imaginat, cei de la 1C au ales să își asocieze numele cu o mortăciune.

Mori, mortăciune!

Ideea pe care este bazat jocul nu este deloc rea. Eterna fascinație a americanului legată de fascistul cotropitor zombie a dat roade până acum. Chit că au fost filme sau jocuri. Au fost bune sau măcar mediocre. Aşa că bazat pe conceptul că, dacă are zombie și naziști, prinde la proşti, iată cum din bube, mucegaiuri şi noroi a mai ieşit un erou ce trebuie să vâre hârlețul în sfecla nonsferatului. Aparent un soldat ca toți alții, eroul nostru este unic supravieţuitor al unei lupte între aliați și fasciști din Primul Război Mondial. În momentul în care încearcă să ajungă înapoi la liniile sale, dă nas în nas cu nişte nemți vorbitori de limbă engleză şi cu un picior în groapă, ce încearcă să îi ia gâtul.

După câteva filmulețe în care apar tot felul de draci, luminițe diavoleşti şi imagini satanice, realizezi că este ceva în neordine cu tine şi că eşti destinat să faci lucruri mărețe. Să citești cu o mână din Biblie, iar cu cealaltă să șoptești cuvinte de leagăn celor nelegănați.

Din nefericire, rețeta garantată de succes cu zombie vs. americani nu se aplică deloc. Modul de realizare al jocului este fenomenal de prost. Un control asupra personajului de doi lei, un AI praf, o poveste dubioasă rău de tot și un voice acting de grădiniță aruncă jocul direct în bena de gunoi. Peste toate astea, adaugă şi un engine grafic extraordinar de pretențios, ce se strofoacă să aplice un efect de bloom inclusiv pe lemn.

Nimic mai rău

Cred că nici un joc cu pac pac nu a fost la fel de prost ca acest Necrovision. Poate doar Die Hard, un joc scris tot de mine acum 100 de ani şi care mă făcuse să plâng în fața calculatorului. Feriți-vă de el ca dracul de tămâie. Nu merită!

■ **Koniec**





alternativa



PAINKILLER

NecroVision are şi un punct bun. Îți face poftă să te joci ceva cu adevărat fain în care să omori cu adevărat nişte zombie. Painkillah! Daaa, Painkiller... unul dintre cele mai mişto jocuri de gen. Un joc în care sunt cele mai faine arme cu care poți anihila un zombie. Acum, cu cât mă gândesc mai mult la Painkiller, cu atât mai mult mi se face poftă de joc. Trebuie să mă pun să cotrobăi după el prin arhivă.

**LEVEL IUNIE 2004*

BUNE:
- se dezinstalează repede
- uiți repede de el
- nu trebuie să îl recomanzi nimănui

RELE:
- un jeg
- un foarte mare jeg
- ia mult să se instaleze

CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate, deoarece jocuri proaste au mai fost şi vor mai fi mult timp de acum înainte. Dar atât de prost nu a mai fost nimic, de multă vreme. Aşa că vă recomand să nu vă apropiați de el decât dacă vreți apoi să pichetați sediile firmelor ce au fost implicate în procesul de producție și distribuție, deoarece este un jeg.

0,8

GRAFICĂ	02
SUNET	02
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	01
IMPRESIE	-6



Gen FPS **Producător** The Farm 51 **Distribuitor** 1C Company
ON-LINE www.necrovision-game.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Cu programul meu încărcat, sunt plecat cam tot atât timp cât stau și acasă. Mulțumită gamei Eee, pot avea mereu alături de mine un calculator de încredere.

■ Eee Top PC ET16, PC complet cu ecran tactil

Acasă, PC-ul complet Eee Top îmi permite să navighez pe internet, să văd filme, să editez documente și să trimit mesaje scrise de mână familiei - toate doar cu o atingere de deget! Ecranul tactil al lui Eee Top PC și software-ul exclusiv dedicat îl fac atât de ușor de folosit că uneori uit că e un computer!

■ Eee PC S101, cel mai bun partener de drum

La drum, mă bazez pe ușorul și incredibil de utilul Eee PC pentru a rămâne conectat. Prin conexiunea de mare viteză 3G, pot descărca emailuri, pot transfera fișiere către și de pe spațiul de stocare online Eee Storage și pot face conferințe video de oriunde.

Cu Eee Top PC și Eee PC, sunt pregătit pentru orice s-ar putea întâmpla astăzi, oriunde aș fi!

Eee Designed by ASUS | Ușor de învățat, lucrat și jucat

PC X360 PS3

SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS

Good night Vietnam

Acum aproape 10 ani încingeam firele de reţea jucând unul dintre cele mai bune FPS-uri. Vorbesc despre Alien vs. Predator, care reuşea să mă sperie la fiecare sesiune, chiar şi când mă jucam în single. Anii au trecut, de AvP am uitat, jocuri au venit, iar la începutul anului trecut am auzit că Rebellion, cei care s-au ocupat de jocul amintit mai devreme, s-au pus din nou pe muncă. S-au înhămat tot la un FPS, tot cu pac-pac, dar de data aceasta unul plasat în Vietnam. Însă, înainte de a diseca produsul de faţă, daţi-mi voie să fac un rezumat al primului joc.

Se făcea că, prin 2004, Guerilla Games, cei care au lucrat la seria Killzone, au primit în braţe Shellshock: Nam '67. Băieţii l-au muncit cum au ştiut ei mai bine, însă problema lor cea mai mare a fost anul ales cam prost. În 2004, a curs cu jocuri, unele mai bune, altele nu prea, toate destul de aşteptate. Am avut Half-Life 2, Doom 3, Far Cry, UT 2004 şi Painkiller, asta doar ca să rămân în aria de FPS-uri. Pentru că aveam spaţiu şi timp din belşug, i-am dat o şansă şi lui Shellshock, însă distracţia nu a fost pe cinste. Era un joc slăbuţ, cu o grafică ştearsă şi un gameplay monoton. Ce-i drept, era unul dintre jocurile acelea sângeroase, motiv pentru care şi alţii au fost atraşi de joc, dar pentru scurt timp. Timpul a trecut, iar stratul de praf a crescut în pe săracul Shellshock.

Lumea s-a învăţat să joace şi un doi ceva, indiferent că e Sims sau Solitaire. Nu te poţi numi joc dacă nu ai măcar câţiva fraţi, aşa că Vietnamul nu prea a stat pe tuşă, fiind anunţat un nou joc din această serie. De data această însă, data de lansare a fost oarecum mai inspirată, la începutul anului 2009, cam pe când lumea se trezeşte din nou la viaţă, ghioceii înfloresc, fetele vor… eh ştiţi voi la ce mă refer. Februarie a fost luna aleasă. Păcat că nu am avut nicio sărbătoare de care să-l legăm.



Asprul Vietnam

Munca de scenarist nu mai e ceea ce a fost odată, dovadă fiind firul epic destul de firav al acestui joculeţ. Eşti Nate Walker, trimis în Vietnam să-ţi vezi fratele, singurul supravieţuitor al misiunii White Knight, care este infectat cu un virus malefic, care este ameninţarea principală atât pentru americani, cât şi pentru vietnamezi, care mai târziu se va dovedi a fi Antichristul etern, care... Aţi înţeles mare lucru din frază de mai devreme? Nu? Atunci simplific. Tu, un răcan clasa I, eşti trimis în Vietnam să omori zombie : Left1Dead Vietnam Edition.

Virusul acesta se pare că este unul destul de pretenţios. Se împrăştie mai repede ca ciuma prin salivă sau prin sânge. Ştim, din cărţile de istorie, că vietnamezii nu se pupau prin tranşee, dar sânge era din belşug. Uite aşa se face că, în cel mai scurt timp, Vietnam se transformă în Zombieland, iar tu trebuie să faci dezombificare. Bine, nu doar aici, povestea trăgându-l pe săracul Nate din jungla Vietnamului până peste graniţe prin Cambogia şi nu numai. Un lucru bun la partea de storyline este modul de prezentare, acesta făcându-se prin cinematicuri scurte, toate văzute prin ochii personajului.
Cum a fost cazul şi în alte jocuri, Far Cry 2 de exemplu, acest element ajută oarecum la păstrarea atmosferei, o bilă gri pentru producător.

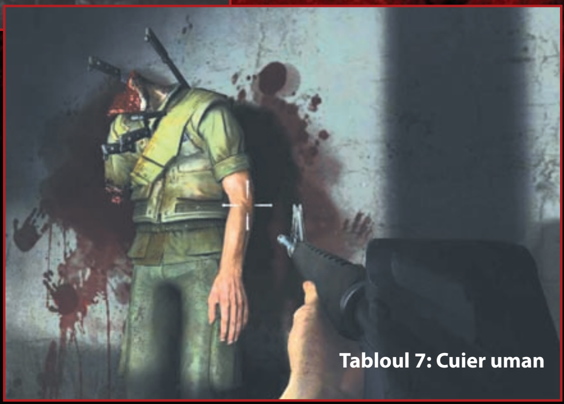
Meseria aceasta de soldat-deratizare-zombie nu este una prea grea, mai ales când ai arsenalul potrivit. Problema apare atunci când nu-l ai sau, cum e cazul jocului de faţă, e prea limitat. Primul joc punea la dispoziţia jucătorului aproape 20 de arme, printre care se numărau şi arme celebre, cum ar fi M-16 sau Kalashul. Şi Shellshock 2 le are pe acestea, însă restul ba.
Pe scurt, arsenalul este prost ales. Trebuie doar să vă uitaţi la bazooka, probabil cea mai făină armă, însă şi cel mai prost folosită. În loc să o ai la tine mereu pentru a trimite cârduri de zombie pe cealaltă lume (zombie hell?), producătorul a limitat-o doar la distrugerea de poduri sau alte obiective. Avem şi două arme melee, un cuţit şi o macetă, însă nici acestea nu sunt din cale afară de distractive. Spun asta pentru că, la capitolul de „realism chirurgical", jocul stă bine.

Mi-a plăcut că s-a pus oarecum accentul pe suferinţa oamenilor în război, fie ei zombie sau nu. Deşi nu e la fel de „complex" ca Soldier of Fortune sau Cod 5, jocul oferă sânge în cantităţi industriale. Apar din când în când quick-time events care de obicei au două finaluri între care poţi alege. Mergi pe coridor, vietnamezul sare


N-ai o ţigară?


Porcilor, iar v-ați îmbătat?


Piesă murală


Tabloul 7: Cuier uman

pe tine, apeși tastele în ordine, iar la final poți alege ce să faci, între o execuție brutală sau una și mai brutală. Îl poți împinge pe soldat pentru ca mai apoi să-i înfigi plumb în piept sau poți să-i zbori creierii direct. Oricât de obișnuit ai fi cu violența din jocuri, la primul astfel de kill nu poți să nu rămâi puțin nemișcat în fața monitorului. Mai adăugăm la asta și câteva sunete „ambientale", cum ar fi un copil care plânge sau vreun câine care latră (în timp ce rupe fâșii dintr-un cadavru) și vă puteți face o idee care e atmosferă jocului. Bine, nu durează prea mult totuși. Ce v-am povestit până aici are loc în primele minute ale jocului, când încă nu dai de zombie pentru că, atunci când o faci, lucrurile se schimbă... în rău. Jocul se transformă dintr-un FPS de război într-un survival ieftin (fără horror).

Pierdut materie cenușie

Marea gaură a gameplay-ului, când vine vorba de zombie, este faptul că producătorul nu a avut un plan bine pus la punct de la început. Spun asta pentru că, spre deosebire de alte jocuri, inamicii vin din toate părțile. Unii s-ar putea să dezaprobe, dar Shellshock chiar nu este jocul unde ai nevoie de inamici și din față și din spate și din lateral și de deasupra. Nu, nu este. Asta mai ales că tot timpul este beznă. Este un joc al naibii de întunecat. Noaptea asta din joc face parte cam din aceeași categorie cu umbrele sau blurul folosit pentru a ascunde anumite limitări sau defecte în alte jocuri. Bine, adaugă „savoare" atmosferei, dar la un moment parcă te și întrebi când mai vine ziua și de ce Vietnamul este sub eclipsă. Jocul oferă și câțiva boși, prost realizați și nesimțit de puternici. De obicei sunt aceiași zombie doar că au foarte multă viață și fac foarte mult damage. Ba chiar jocul se termină cu un boss fight unde, pe nivelul mediu de dificultate, a trebuit să descarc vreo câteva tolbe de muniție pentru a finaliza nivelul.

Inteligența artificială lasă și ea de dorit, în general toți inamicii acționând după principiul „cu capul înainte". Nu există nici cea mai mică fărâmă de tactică, chiar dacă vorbim aici de zombie care au fost odată soldați. Producătorul a preferat mulți și proști în loc de muncă mai multă pe partea de AI. De unde apar încearcă să sară pe tine, indiferent de ce obstacole au în cale, dacă pot să ajungă acolo sau dacă mai sunt și alte creiere zemoase prin preajmă. M-am simțit ca într-un Left 4 Dead fără camarazi să fiu sincer, dar într-o variantă mai nefinisată, hai să-i spunem versiune beta. 6-7 ore, cam cât îți ia să termini jocul, va trebui să chinui WASD-ul și mouse-ul în neștire pentru că nu prea ai multe opțiuni. Ah, era să și uit, jocul îți pune la dispoziție și o lanternă, foarte folositoare în misiunile din junglă unde nu vezi nimic la un metru. O adiție bună deși se putea lucra mai mult. Jocul are și un multiplayer, însă prea slab că să-i aloc mai mult de 16 cuvinte.

Sunetul este realizat cât de cât decent, că tot vă spuneam de scâncete de copil și câini care latră. Calitatea voice-acting-ului este destul de mediocră, însă compensată prin actori care au încercat cât de cât să se pună în pielea respectivelor personaje, iar de muzică s-ar putea lipsi, nefiind chiar cea mai bună alegere. Dacă sunteți mai metaliști de fire, Winamp-ul e cel mai bun prieten, de preferat cu niște grohăieli extreme și o să vă simțiți perfect în timp ce măcelăriți valuri infinite de soldați (idee de videoclip pentru o viitoare formație de grind românească, să nu uitați să mă citați la inspirație).


Pe rând că am pentru toți

Nota de plată

Gata. Asta a fost jocul. Are câteva sclipiri, dar nu îndeajuns cât să te facă să-l mai joci de câteva ori. Atmosfera e plăcută de cele mai multe ori, însă tot ce ține de gameplay omoară orice dorință de a-l mai lua o dată de la capăt pe ultimul nivel de dificultate. Dacă ar fi fost după mine, l-aș mai fi ținut în beci puțin, i-aș fi pus un motoraș grafic decent, aș fi lucrat la sunet și, cel mai important, i-aș fi adăugat horror-ul din „survival horror". Asta am avut de zis. Mă întorc la L4D pentru că mi s-a făcut poftă de un creier pane.

■ **Discordless**

alternativa


CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

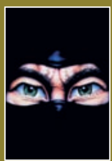
Știu că nu a fost primit bine de fanii seriei, însă este o alternativă perfectă la acest Shellshock. Același carnagiu și zombie, dar în plus are o grafică mult mai bună, un sunet realizat ca lumea, arme din belșug și un gameplay mai puțin problematic.

**LEVEL FEBRUARIE 2009*

BUNE:
- zombie mulți
- atmosferă
- quick-time events
- „violență"

RELE:
- arme puține
- nu are jump
- multiplayer lipsă

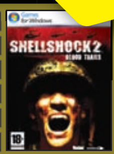
CONCLUZIE:



Shellshock este un joc nefinisat. Un joc grăbit, făcut pe poale pentru a aduce un profit modest. Suferă la mai toate capitolele, în special la multiplayer, care ar fi trebuit să aibă prioritate, având în vedere că acesta ține un joc în viață. Foarte posibil, producătorul lucrează și la un patch pentru a rezolva diferitele bug-uri însă acesta, oricând va fi lansat, va veni prea târziu pentru a salva jocul.

5,5

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	02
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen FPS **Producător** Rebellion **Distribuitor** Eidos **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.rebellion.co.uk

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 3 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7600/ATI Radeon 1800

Între hextaz şi hexagonie

Acum ceva timp, am avut plăcerea de a scrie în Level despre una din cele mai eficace distrageri pentru sexul frumos şi zglobiu. Un RPG în care nu dai cu zarul, nu zvârli clicuri în neştire şi nu te complici cu numere şi formule complexe, ci compui serii de bulinuţe colorate prin schimbarea acestora între ele. Este vorba, fireşte, de Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

A venit vremea pentru o schimbare de cadru. Din fantasy-ul împestriţat cu fel de fel de dihănii grohăitoare, trecem în spaţiul cosmic. Mecanica a rămas aceeaşi – ţi se pune la dispoziţie o interfaţă extrem de simplă şi intuitivă pentru a crea serii de aceeaşi culoare, cu diferenţa notabilă că, acum, forma bulinelor e hexagonală. Practic, direcţia în care muţi dictează şi din ce parte vor veni noile buline, ceea ce înseamnă mai departe că tacticile abordate vor fi ceva mai complexe.

Deşi sunt şanse mai mari ca prietena gamerului proverbial să adore povestirile fantasy cu zmei şi prinţese răpite din primul Puzzle Quest, nu mi-e ruşine nici cu conflictele spaţiale ilustrate în Galactrix, deşi prezentarea şi abordarea sunt mult mai sterile – dispare pitorescul, apare futuristicul. Pe scurt, au fost aruncate în mixer o grămadă de clişee SF-istice care, din fericire, nu se iau în serios.

Gândindu-mă că tot basmul o să se termine cu galaxia zdrobită sub trenul meu de aterizare, mi-am creat un maur spaţial eroic ce îşi propune Schimbarea ca sistem de guvernare. L-am numit Obama. Începutul e destul de abrupt, iar povestea e destul de transparentă – să nu vă aşteptaţi la răsturnări de situaţie care-ţi storc creierul de sevă şi ochii de lacrimi – dar pe bucăţi, e destul de distractiv, mai ales având în vedere că ai libertatea de a o lua în ce direcţie doreşti şi de a rezolva conflictele locale în ordinea şi la discreţia ta, exploratorul spaţial.

Cu toate astea, replicile personajelor (lipsite de interpretare vocală) sunt destul de neconvingătoare chiar şi pentru cei mai micuţi dintre gameri şi linia generală a jocului e ceva mai îngustă şi generică decât în Challenge of the Warlords. Nu ai cine ştie ce tragere de inimă să avansezi într-un sistem stelar fiindcă sunt slabe şanse să găseşti ceva cu adevărat nou, iar elementele de lume deschisă nu sunt foarte atrăgătoare.

E drept, sunt destul de multe rase ce pot fi întâlnite şi cunoscute în galaxie, însă misiunile sunt destul de anoste – mergi de la Ana la Caiafa să dai evlavioşilor mâncare pentru Dumineca Democrată, vânezi piraţi, tâlhari şi trădători de-ţi iese vid pe nări. Paşii intermediari şi cei care ţin de microeconomia titlului – deblocarea căilor dintre sistemele stelare, mineritul - sunt variaţii ale mecanicii centrale. Cu alte cuvinte, fiecare activitate interactivă din joc e acelaşi Bejeweled cu artificii şi scopuri diferite.



Când minezi, creezi serii de iconiţe care reprezintă diverse resurse, fără limită de timp. Când te baţi, faci cam ce se făcea şi în Puzzle Quest-ul clasic: strângi trei tipuri de „mana", pentru a folosi arme şi unelte din dotarea navei (în loc de vrăji), când deschizi porţi spre noi sisteme, foloseşti robotul rezident al navei pentru a sparge codul portalului, încercând să completezi şiruri de hexagoane colorate într-o anumită ordine, cu limită de timp.

Dosarele Chix

Acum vine aspectul controversat al jocului pe ţeavă: se pare că unde nu e gravitaţie, şi din cauza celor şase feţe ale fiecărui element-bulină, ceea ce până acum era un banal şah multicolor s-a transformat într-un tip aparte de Poker a la Texas Hold'em, unde un dram de noroc şi o bună estimare a şanselor te vor ajuta substanţial, dar nimic nu îţi poate garanta victoria. După umila mea pricepere, e o diferenţă fundamentală între publicul-ţintă căruia s-a adresat seria până acum şi indivizii care ar aprecia noua formă de mecanică. Dacă Puzzle Quest: Challenge of the Warlords putea fi abordat de practic oricine, indiferent de experienţă în jocurile video, vârstă sau mentalitate, cercul pe care n-o să-l frustreze carnavalul de decizii speculative este destul de restrâns.

Aspectul casual, la mintea contabilului, s-a diminuat, iar regulile jocului s-au înmulţit. E o sabie cu două tăişuri,



Curriculum Vitae Cosmica

dar mie mi se pare că oricine ar vrea să se apuce de Galactrix ar putea da măcar o tură prin primul Puzzle Quest ca să se obişnuiască cu nişte reguli mai puţin agresive.

Acestea fiind spuse, jocul e destul de monoton. Ceea ce ajungi să cunoşti în prima oră şi ceva ajunge să se repete până la frustrare în următoarele douăzeci. Fireşte, partea de RPG garantează că există un oarecare grad de specializare în timp şi luptele dinspre final sunt mai complexe şi mai greu de controlat decât scânteile simpliste de la început. La fiecare creştere în nivel, primeşti 5 puncte pe care le poţi distribui liber între abilităţile care controlează armele, dispozitivele ştiinţifice, motoarele şi scuturile (parametrii luptei). Poţi obţine nave mai puternice, mai rapide, mai lucioase, mai dezinfectate, poţi produce şi cumpăra dispozitive şi arme, există o libertate destul de mare când vine vorba de direcţia de fond, dar nu mai ai clase de personaje, iar diferenţele, pe cursă lungă, nu adaugă cine ştie ce valoare pentru o eventuală reîncepere a jocului.



La hartă cu un republican



Gaşca veselă, în imponderabilitate



La un flirt şi un pişcot cu o roşcovană de pe Venus

Fanii probabil vor fi încântaţi de schimbarea de cadru, dar e puţin probabil ca Galactrix să atragă un număr mare de nou-veniţi. Priviţi problema aşa – a apărut la un moment dat Jumanji, ecranizarea unei cărţi de copii despre un boardgame cu tente fantasy, căreia i-a urmat Zathura, un fel de remodelare a aceluiaşi concept într-un cadru SF. Dacă prima carte şi implicit primul film aveau un farmec copilăresc şi o identitate proprie, Zathura a fost mult mai cartonat, mecanic şi lipsit de suflet. Cui i-a plăcut suficient de mult Jumanji sau analogul său din cazul nostru, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords încât să ţină morţiş să treacă prin aceeaşi casă cu alte perdele nu va fi deranjat de preţul cuminte al noii tapiţerii. Zathura, respectiv Puzzle: Quest Galactrix cam asta e – o continuare oarecum distractivă, dar vădit mai lipsită de personalitate a unei perle accesibile şi drăguţe care a avut cândva ceva nou de zis.

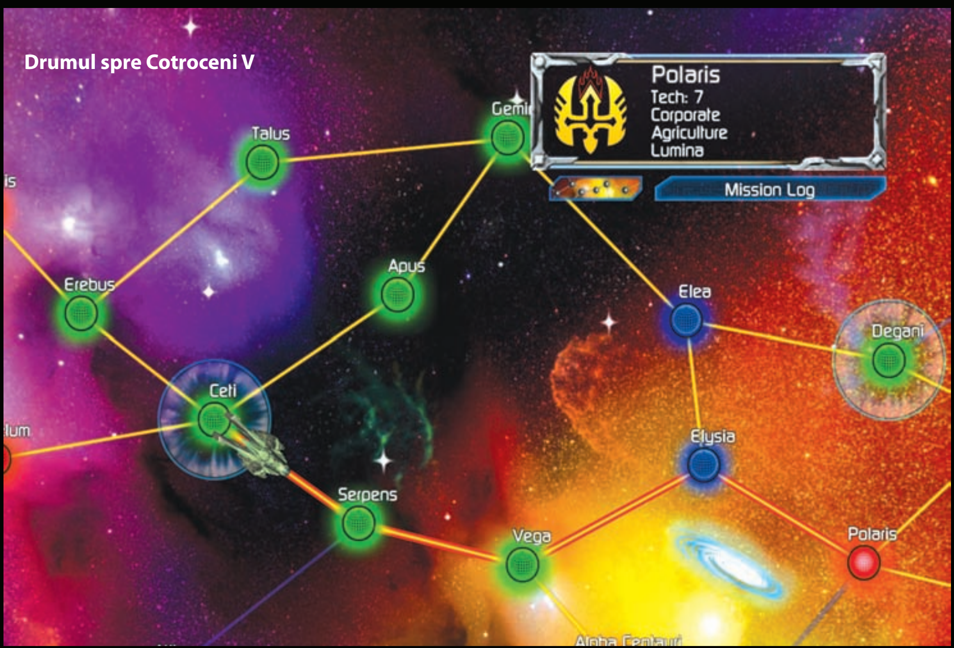
Bulină şi pedeapsă

Credeam că în condiţiile prezente, în care majoritatea comunităţilor de joc, indiferent că vorbim de MMO-uri sau biliard pe Yahoo! Messenger, are la dispoziţie unul sau mai multe servere de lobbying pentru a-şi găsi uşor parteneri de joc, s-a înţeles de la sine că metode arhaice precum conexiunea directă prin IP nu te ajută foarte tare să promovezi latura multiplayer a jocului.

E incomod, mai ales în contrast cu gama largă de oameni cărora li se adresează titlul, să trebuiască să cauţi forumuri, să emulezi LAN-uri şi să tragi de prieteni doar ca să te poţi bucura de adversari umani.

Muzica nu e rea, chiar ceva mai bună, după urechile mele diletante, decât cea din titlul precedent, dar nu reprezintă o revelaţie, într-un context în care nici nu e absolută nevoie.

■ **Zuluf**



Drumul spre Cotroceni V

alternativa



HEXIC

Dacă rădăcina lui Challenge of the Warlords e Bejeweled, Galactrix e un derivat al lui Hexic, cunoscut în special celor care au obiceiul de a-şi prosocoa amicii la o şuşanea pe MSN Messenger. Dezbrăcat de faţada de role-play şi poveste şi mai ieftin cu 100%, Hexic v-ar putea face o impresie de test validă înainte să decideţi dacă merită să zvârliţi douăzeci de euroi pentru Galactrix pe Steam.

BUNE:
- complexitatea şi mecanica de manageriere a riscului
- distracţia primelor câteva ore
- umorul ocazional

RELE:
- lipsa unui sistem de lobbying
- lipsa de personalitate şi identitate a jocului
- complexitatea şi mecanica de manageriere a riscului

CONCLUZIE:



Dacă e să scurtez tot discursul la o singură frază, ar suna cam aşa: Galactrix merită încercat în special de veteranii jocului iniţial şi poate de un segment mai plictisit al populaţiei hardcore, dar complexitatea ridicată, absenţa unor inovaţii semnificative, lipsa de suflet şi repetitivitatea îl împiedică să fie o continuare şi un joc esenţiale.

7

GRAFICĂ	07
SUNET	06
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen Puzzle **Producător** Infinite Interactive **Distribuitor** D3 Publisher
Ofertant Steam **ON-LINE** www.playpuzzlequestgalactrix.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB RAM

MEN OF WAR™

La granița dintre realism și absurd



Genul de situație în care ruznacul crapă din cauză că e prea mare

Înainte de a începe să mă arunc cu capul înainte într-o critică destul de agresivă la adresa acestui titlu, trebuie să aduc în vederea cititorului faptul cu nu sunt și nu am fost niciodată un mare priceput în ceea ce privește universul Celui de-al Doilea Război Mondial. De fapt, nu am fost niciodată un mare pasionat de războaie, deși numărul de jocuri care folosesc tema "războiului" reprezintă cam 80% din piață, lucru care este normal, dată fiind natura noastră umană agresivă. Evident, asta nu înseamnă că nu am jucat suficiente pentru a putea avea o imagine critică relativ obiectivă asupra subiectului. Spun toate acestea pentru că Internetul este bun cu Man of War. Eu nu o să fiu…

La graniță

După cum se desprinde în mod evident, Man of War este înainte de toate o strategie real-time (subliniez asta) având ca subiect Al Doilea Război Mondial. Pentru a satisface întreaga Europă, vei avea la dispoziții trei campanii, cu principalele națiuni implicate în război: Rusia, Germania și Marea Britanie. Cu Rusia veți observa un lucru interesant, și anume faptul că această campanie este în mod voit mai lucrată, cu trimiteri folclorice și legendare, probabil din cauza legăturii dintre distribuitor și Patria Mamă. Evident, acest lucru nu e deranjant, ba chiar plăcut, fiind o schimbare bine-venită într-o lume dominată de patriotismul nord-american. Fiecare campanie are un număr de misiuni atent selectate, în medie 5 (spun medie pentru că nu le-am făcut pe toate din lipsă de timp) pentru a fi cât mai dificile posibil, și spun asta din prisma experienței personale cu RTS-urile de război. Să nu credeți că e vorba de neseriozitate când spun lipsă de timp, deoarece pentru că fiecare misiune are darul de a-ți consuma mult prea multe ore. Spre exemplu, după 4 zile, făcusem și eu 5 misiuni și chiar aveam impresie bună despre mine. Pe de altă parte, poate nu sunt eu cel mai mare strategist, însă am impresia că nu asta e problema.



Soldați la sacrificiu



1 vs 1 cu așa ceva… șanse nule.



Interfața ajută cu modul de "acoperire"

Dintr-un punct de vedere ce general așa, care se aplică la orice "simulator", granița dintre simulare și realitate deși nu ar trebui să existe, în mod ideal, întotdeauna a fost acolo. Iar în Man of War este dureros de groasă, în sensul că jocul a dus simularea mult peste conceptul de realism, la un nivel la care probabil și cel mai deștept general ar ceda psihic și ar da în depresie. Iar lucrul acest se pare că s-a întâmplat și cu celelalte jocuri din serie, pe care nu am avut nervii și răbdarea să le joc, motiv pentru care am exploatat textele lui Marius Ghinea. Pentru că jocul vine dintr-o serie care include Soldiers: Heroes of World War 2 și Faces of War, care să fim serioși, a făcut creierii varză în mod neplăcut unor oameni mult mai experimentați decât mine. Din toate aceste motive mă simt dator să trag o linie, să zic "Oameni buni, deși iubesc simulatoarele, urăsc realitatea dusă la absurdul".

Realism

Ca să nu dăm în pierderi printre rânduri, din punctul meu de vedere, realismul dus până la absurd înseamnă faptul că jocul te interpretează pe tine ca pe un Dumnezeu, multipotent, omniprezent pe două' de mi de fronturi. Cu alte cuvinte, dacă ai o armată să zicem de 30 de oameni, tu trebuie să ai grijă de fiecare aspect al prezenței lor, ceea ce implică nevoile personale, deciziile, acțiunile etc. pentru fiecare în parte. Miroase a SIM de departe. Însă asta nu e tot, pentru că nu e suficient să ai grijă de fiecare în parte, trebuie să ai grijă de fiecare grup format de ei într-un mod separat ș.a.m.d.

Ca să fiu precis, în Man of War începi fiecare misiune cu un număr de unități. Fiecare unitate are propriul rucsac care conține echipament, muniție, bandaje etc. pe care le consumă în luptă. Acum, nu ar fi mare lucru dacă acest număr de unități ar fi decent, să zicem 10. Însă jocul are misiuni în care ai peste 50 de astfel de unități, pe care trebuie să le coordonezi pe fronturi multiple. Mai mult decât atât, fiecare dintre aceste unități este extrem de importantă, în sensul că vei observa că o unitate pierdută te duce la pierderea unei misiuni la care ai jucat deja de câteva ore bune. Aici oricine poate veni și spune "Dar jocul are și AI". La care eu vin și îl pun să-mi arate cu degetul un



War can be fun...

singur joc care într-adevăr are AI. Nu zic, aici scripting există, însă vorbim de o simulare în care complexitatea deciziilor pe care trebuie să le iei per unitate nu stă în puterea nici unui AI existent. Spre exemplu, în funcție de ce principii un soldat ia decizia dacă să arunce o grenadă sau nu?! Vă spun eu, pe principiu unei comenzi directe primite. Adică e ușor să spui scriptului că mă, dacă ai sub 10% viață, folosește un bandaj. Dar cum îi spui fă doi pași, aruncă grenadă antitanc nu cocktail Molotov sau grenadă antipersonal, când în față ai un potpuriu de inamici. Pentru că dacă faci doi pași, te expui, riști să crăpi. Însă AI-ul nu e în stare să vadă că sacrificiul lui Ghiță va duce la câștigarea luptei. Motiv pentru care tu trebuie să eu toate deciziile astea pentru fiecare dintre cele 50 de unități de pe hartă. Asta ca să nu mai vorbim de schimbarea armei cu care tragi, de looting de muniție când ți se termină sau de cărat combustibil pentru tancuri. Pentru că jocul oferă acest tip de opțiuni din destul. Poți reprofila fiecare soldat în parte, poți conduce aproape orice vehicul, poți remorca la fața locului o unitate de artilerie după un tractor care era și el lăsat pe câmpul unde tocmai ara când a început războiul. E frumos, mirific, milioane de opțiuni… toate care ție se oferă ȚIE, și nu ai posibilitatea de împărți responsabilitățile cu nimeni.



Doi indivizi care merită o medalie

Absurd

Pentru că nu era suficient, producătorii s-au gândit - oare nu ar fi extraordinar dacă am da posibilitatea jucătorului să se pună în pielea oricărei unități pentru a se simții acolo, prezent pe câmpul de lupt?! Clar, ideea sunt sigur că suna bine. Și a fost implementată cu succes, foarte reușită… Are o singură problemă, și anume că în multitudinea de activități de micromanagement pe care le ai de făcut, tot ce mai lipsește este să te mai pui și în pielea fiecărui dobitoc de pe hartă. Pentru că odată pus în pielea lui ai opțiuni suplimentare, ca de exemplu să ți grenada în mână câteva secunde pentru ca să surprinzi adversarii sau să dai numai ahead-shot-uri cu sniper-ul sau chiar să tragi preferențial cu tancul. Pentru că fiecare unitate, nu numai cele mecanice, au zone de damage. Adică un glonț în inimă sau în cap (dacă nu ai cască) te pune jos. Pentru cele mecanice ai opțiunea de a lovi în turelă, sau în șine sau în rezervor din spate etc. cu efectele evidente care rezultă. Normal, fiecare unitate mecanică poate fi reparată pe câmpul de luptă, cu condiția care respectiva componentă a ei să nu fie total distrusă. Atenție mare la combustibil, pentru că se termină extrem de rapid și trebuie să-l transporți p-ormă cu găleata, asta în condițiile în care găsești o găleată. Sin cauza acestui absurd număr de mărunțișuri de care trebuie să ți cont, se nasc niște situații interesante, ca e exemplu, să te folosești de superba implementare a conceptului de "acoperire" (poți pune infanteria foarte ușor în spatele zidurilor, planetelor, tufelor etc. pentru o mai bună protecție) pentru a ține inamicul blocat ca să nu avanseze ca să dai timp tanchistului să repare o șină. Și durează… și e greu și e complicat și trebuie să fi "God-Like"…

Confuzia de final

Nici nu știu cum să pun problema… Avem un joc care oferă un număr imens de opțiuni, este extrem de complex dar AI-ul nu te ajută. Avem un engine grafic deosebit, distructibil, de senzație și de mare feeling. Avem din păcate un voice-acting care este absolut jenant, lucru cu care suntem însă obișnuiți de la majoritatea titlurilor rusești. Recunosc că titlul m-a depășit pe mine și pe experiența mea, însă nu știu dacă să mă simt prost și să fac ca alții care notează foarte bine ceea ce nu înțeleg de frica faptului că ar putea fi considerați lipsiți de experiență.. sau reduși mintal. Sau să fac ca mine și să fac nota praf pentru că jocul este peste puterile uni om normal, lucru care este cât se poate de negativ pentru un produs care ar trebui să te relaxeze, să te distreze. Cu cât mă gândesc mai mult cu atât înțeleg faptul că nu pot da notă jocului. Nu am cum, pentru că judecata vă aparține, iar jocul fiind atât de targetat, de specific și de complex, nu numai că m-aș arunca înainte să categorisesc ceva ce nu înțeleg pe depin dar și risc să mă fac de râs. Așa că, citiți articolul, jucați jocul și formați-vă propria idee. După care, da-ți voi o notă, dacă puteți… Eu o să dau una din oficiu.

■ **Locke**



Frații Brothers

alternativa



CLOSE COMBAT

După cum spunea și Marius în articolul de Faces of War "Iar pentru dragii noștri cititori noobi am un sfat agresiv: lăsați dracu' prostiile și jucați Close Combat, Brothers in Arms, Hidden & Dangerous 2, Full Spectrum Warrior, Blitzkrieg și... și mai întrebați de altele la fel de bune pe forumul de la www.level.ro"

www.closecombatseries.net

BUNE:
- engine-ul grafic destructibil
- complexitatea
- feeling-ul

RELE:
- complexitatea
- voice acting-ul
- AI mistocar

CONCLUZIE:



Stau acum și mă gândesc dacă nu cumva jocul este un proiect secret de descoperit genii militare… iar dacă îl termini vei primi o scrisoare de înrolare în cine știe în ce război secret

7,4

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen RTS **Producător** Best Way **Distribuitor** 1C Company **Ofertant** IC Company
ON-LINE www.menofwargame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium® III 1.0 **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB RAM

PERIMETER 2 NEW EARTH

Perimetre, perimetre, unde-ai dispărut cumetre?

În ciuda faptului că majoritatea dintre voi aşteaptă rozându-şi unghiile ziua în care hydralisk-ul va servi din nou marinari în sos albastru-neon de pulpiţă de zelot, mai există şi alte strategii care merită încercate până la lansarea lui Starcraft II, pe cuvânt. Mă refer, desigur, la seria Dawn of War sau Company of Heroes. Pot să arunc în oală şi jucăria indie Defcon, o formă minimalistă şi interesantă de simulare a unui război nuclear, pot să amintesc de bătrânul care frizează geniul, Netstorm şi mai am câteva titluri în sac.
Cu oarecare reţineri, aş putea aminti şi de Perimeter, un joc cu niscaiva handicapuri, dar în acelaşi timp cu suficiente elemente inovatoare care îl fac demn de câteva ore din vieţile noastre.

Am sperat un timp că al doilea joc din serie va păstra conceptul central, va adăuga nişte mecanici nemaiîntâlnite şi, drept urmare, va merita câteva nominalizări în discuţiile amicale ale strategilor de pretutindeni. De azi, îmi propun să nu mai sper nimic vreodată. În fond, cinicii nu sunt dezamăgiţi niciodată, iar pentru ei fiecare surpriză este una plăcută.

Înainte să se inunde firele de telefon cu eterna întrebare „Bă băieţi, dar dacă ăsta e un joc atât de prost, de ce consumaţi două pagini ca să ne descrieţi un eşec?", permiteţi-mi să profit de această ocazie şi să vă răspund în avans. În primul rând, pentru că o recenzie nu este (sau nu ar trebui să fie) o formă de reclamă. În al doilea rând, pentru că e important să ştii pe ce să nu dai banii şi cu ce să nu-ţi pierzi timpul şi, în al treilea rând, pentru că e imperativ ca piaţa aferentă oricărei categorii de produse să poată face distincţia dintre bine şi rău.


Serviţi o bombă roz?

Epopeea unui eşec

După povestea epică din primul joc, ce mustea pe alocuri de diverse izuri de SeFeu sovietic care gâdilă cortexul numitului Ghinea, avem aici o încercare foarte artificială de a pune în scenă o naraţiune fadă şi lipsită de personalitate. Lipsa de buget e evidentă, dar nu asta e problema. Ştim că omenirea s-a împărţit în două facţiuni, Exodus şi Harkback. Primii pot construi doar pe sol, în timp ce facţiunea din urmă se rezumă la clădiri acvatice. M-a dezamăgit crunt în primele cinci minute eliminarea necesităţii conectării clădirilor între ele pentru a forma un perimetru, ceea ce mă face să mă întreb de ce au păstrat titlul dacă elementul care-i dădea numele lipseşte cu desăvârşire. Jocurile indie adeseori compensează absenţa tehnologiei de ultimă oră prin inovaţie conceptuală şi idei trăsnite, dar nu e cazul aici.

Campaniile, îmbrăcate într-un sistem meta-map care suferă de linearitate şi restricţie, se îneacă într-un sos acru: sunt generice, simpliste, obositor de repetitive şi câteodată chiar exploatabile. Instrucţiunile sunt înşirate de nişte personaje fără nume, fără implicaţie, şi nu se conturează mare lucru despre cadrul acţiunii nici măcar la final. Pur şi simplu nu există vreo urmă de motivaţie care să te tragă mai departe în aşa-zisa poveste.

WHY SO FAIL?

Nu există o reţetă universală care face un joc de strategie Laser, frate! De fapt, tind să cred că nici hive-mind-ul Blizzard nu era în totalitate conştient că Starcraft va avea atâta priză la publicul cu ochii traşi şi nu numai în momentul lansării. Când vine vorba de competitivitate, însă, există nişte linii generale pe care gamerii mai agresivi le ştiu ca pe Tatăl Nostru şi pe care producătorii le urmează, mai bine sau mai prost, după cum îi duce golovanul. În primul rând, e important echilibrul între facţiuni. O proporţie favorabilă între varietate şi echilibru asigură atât că meciurile în reţea vor fi spectaculoase şi interesante, cât şi că nu veţi vedea aceeaşi strategie imbatabilă trecând prin de toate ca gonoreea prin căminele studenţeşti. Apoi, e foarte, foarte, foarte important ca un joc de strategie în timp real să nu fie prea lent – o tactică aplicată bine e cu atât mai spectaculoasă cu cât e făcută sub tensiunea unui blitzkrieg de 15 secunde, şi diferenţierea între doi jucători e mai clară când nu au timp de cafeluţă când îşi organizează atacurile.

Mergând pe formatul strategiilor convenţionale,


Extinderea Împăratului Verde


Vedere în plonjă a unui teren pârjolit



Băile Termale ale Duamnei Udrea



+20 Rațodolari pe oră



Servim un discurs religios?

Perimeter 2 nu reușește să satisfacă niciuna din cerințele de mai sus. E destul de trist să vezi potențial irosit chiar și de la un titlu de la care nu ai pretenții, dar e cu atât mai lacrimogen cu cât se aruncă pe fereastră un concept reușit care putea fi cizelat și îmbunătățit până la stabilirea unui nou punct de referință în genul strategiei în timp real.

Jocul folosește o singură resursă, a cărei producere și întreținere este deosebit de facilă și permite o curbă de dezvoltare extraordinar de abruptă. Tier-urile superioare de unități și clădiri se pot obține în mai puțin de câteva minute de la începerea unei misiuni sau partide, iar strategiile de construcție și manageriere a bazei sunt deosebit de restrânse. Unde în Warcraft III, Red Alert sau Starcraft o clădire pusă aiurea putea însemna o înfrângere usturătoare, Perimeter 2, prin construcția sa, forțează adeseori amplasarea mai mult sau mai puțin haotică a clădirilor. Ironic, de vină pentru acest aspect este în mare parte un element care ar trebui să funcționeze în favoarea jocului:



Bă, nu te mai juca cu laseru' în timpu' spectacolului!

terraformarea.

Poate cel mai interesant și mai dinamic element din primul joc, un deliciu în meciurile în rețea, este acum redus la un artificiu kitsch care e cam la fel de necesar precum o șură în flăcări și cam la fel de plăcut estetic precum faimoasa autohtonă Nikita, care face orice ecran pe care îl binecuvântează cu smerita-i prezență să pară widescreen. N-am de gând să jonglez cu alte epitete înduioșătoare, dar ați prins ideea – când modul problematic în care funcționează manipularea terenului de pe hartă te face să urăști acest element, ceva n-a fost gândit bine. Perimeter avea un control geologic mult mai de bun simț – mai pe șleau, dacă ai un dâmb cât de mic în cale, nu poți amplasa o clădire peste el, iar corectarea acestuia necesită amplasarea unui generator în vecinătate și apoi activarea modulului de nivelare geologică inclus sau folosirea uneltei Providence, o lopățică dumnezeiască. Unde mai pui că adeseori terenul nu va fi aplatizat, ci transformat într-un mușuroi care ar putea ridica alte probleme construcțiilor din jur.

Unde în predecesor puteai uni mai mulți soldați pentru a produce unități mai puternice, aici metamorfoza lor este redusă în alternanța unei forme amfibiene și uneia aeriene. Posibilitățile tactice sunt mult mai limitate, în condițiile în care nici numărul unităților nu excelează. Și AI-ul șchiopătează destul de vizibil, rezumându-se la un spam simplist de unități care atacă până sunt respinse, lucru destul de ușor de obținut pur și simplu prin extinderea limitei proprii de squad-uri și depășirea armatei adverse.

Estetica fadului

Știm că există estetica grotescului – urâtul care arată bine. Ne plac monștrii, vampirii, zombie, toate hidoșeniile zămislite de minți literare de-a lungul istoriei. Dar fadul? Ce se întâmplă cu fadul?

Sunt convins că unora le place culoarea gri. Neutrul. În fond, culorile desaturate, fetele care nu vorbesc, jocurile fără riscuri pot fiecare să fie atrăgătoare pentru cineva. Acei oameni vor găsi în peisajele descrise de Perimeter 2 un azil fericit, pentru că nimic nu iese în evidență: cromatica și texturile nu ies prin nimic în evidență, efectele nu sunt deosebit de spectaculoase. Înțeleg că un joc cu un buget redus nu poate concura cu producțiile mainstream ca înfățișare, dar alegerea culorilor, designul și construcția grafică la nivel de idei nu răsar.

Muzica – la fel. Vocile – așișderea. Te aștepți de la producătorii mai mici să fie mai dedicați, mai pasionați, mai liberi și lipsiți de restrângeri corporative – ceea ce e de multe ori adevărat, dar nu și în cazul de față.

Perimeter 2: New Earth e prea obișnuit, prea lipsit de coloana vertebrală care definea primul joc. În cazul în care căutați strategii alternative, căutați mai departe, nu e nimic de văzut aici, nici măcar pentru prețul relativ redus de 25 de euro.

■ **Zuluf**

alternativa



NETSTORM

Exemplul ideal de strategie alternativă – un concept strălucit și o execuție exemplară. În ciuda vechimii, NS nu își pierde din prospețime. Este gratuit și poate fi descărcat accesând pagina web de mai jos:

www.abandonia.com/en/downloadgame/216

BUNE:
- Prețul

RELE:
- Aspectul grafic șters
- AI-ul lamentabil
- Lipsa de inovație și conformitatea prost aplicată

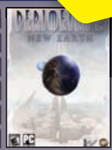
CONCLUZIE:



Un joc mutilat de conformitate, menit să încaseze nemeritat de pe urma unui predecesor care, deși problematic și greoi, e mai bun la orice capitol decât strategia de față.

5

GRAFICĂ	06
SUNET	06
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	04
IMPRESIE	--



Gen RTS **Producător** KDV Games **Distribuitor** Strategy First
ON-LINE perimeter2.kdlab.com/eng

CERINȚE MINIME: **Procesor** Pentium 4 3.0 GHz sau Athlon XP 2500+ **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600 128MB



În curte

„Prințe, prințe, știu una bună.” „Ce-ai mai inventat, Munchausen? S-auzim!” „Ce au în comun Boom Blox, Înapoi în Viitor, Jurassic Park și Memoriile unei Gheișe?” „Baroane, ai luat-o razna rău de tot, ce tot îndrugi acolo?” „Nu știi, nu?” Anton dădu să răspundă, dar renunță și preferă doar să arunce o privire șmecherească. Părea în același timp că se gândește, dar și că-și ia peste picior protejatul. „Și mai știu una. Ce-au în comun Boom Blox, popicele, dominoul și marocco?” Prințul, care dacă ar fi avut cum, și-ar fi tras o palmă, se întoarse să-l ia la goană, dar realiză după rânjetul tâmp al baronului că n-are sens. „Nu știu, baroane”, spuse calm, ca și cum gândurile de mai devreme nici n-ar fi existat, „ia zi-mi!” Munchausen făcu ochii mari și trase aer în piept mândru de ce urma să spună: „Steven Spielberg și gameplay-ul.” (!?!) Prințul rămase tâmp, se gândea în același timp că nu e normal să nu înțeleagă nimic… și câte șanse sunt ca, virgulă, Karl să-și bată joc de el. Părea prins fără voia lui într-o piesă absurdă de teatru sau, și mai rău, poate lumea i-a luat-o înainte, a îmbătrânit. Oare nu voia să creadă în gândurile de mai sus sau chiar nimic nu se potrivea. Mintea i se scurtcircuită și se deblocă: „Ce dracu e Boom Blox?”

Pe terenul de joacă

Boom Blox este un puzzle bazat pe fizica și mecanica solidelor, mai precis pe cea a structurilor formate din paralelipipede. Modurile de joc sunt multiple, de la sustragerea a cât mai multe piese fără a dărâma construcția din care fac parte (Jenga®), la protejarea anumitor subiecți împotriva strivirii sau căderii în gol și până la distrugerea turnurilor din nivel cu cât mai puține proiectile.

Desprinderea blocurilor cu valoare din structurile date se face pe sistemul pensă, în care degetul și Remote-ul Wii-ului devin brațele acesteia. Prinderea se realizează prin apăsarea butonului, iar acțiunea de tragere, ridicare sau îndepărtare copiază mișcarea mâinii tale. Separat, aruncarea proiectilelor se face prin mișcarea specifică, naturală, a mâinii, iar Remote-ul ține cont de forța imprimantă acestora. Dacă obiectul de lucru este un pistol sau un tun de apă, atunci eliminarea țintelor sau demolarea lor se produce pur și simplu prin îndreptarea „telecomenzii” spre ecran și țintirea în locul dorit.

Cel mai mare atu al titlului este tocmai această implementare aproape perfectă a controlului. De fapt, un joc Wii care se folosește de toate proprietățile Remote-ului, dar care totuși nu te pune niciodată să te gândești la ce trebuie să faci pentru a întreprinde o anumită acțiune, pleacă din start cu un mare avantaj în fața concurenței. Al doilea atu al jocului este motorul fizic. Ciocnirile, exploziile, greutatea, gravitația, viteza, toate sunt luate în calcul și transformate într-un deliciu vizual, corect și, cel mai important, natural.

Jocul radiază bun simț prin toate secțiunile sale: nu este nici scurt (300 niveluri), nici ușor; are story, pentru cei care nu pot fără; muzică frumoasă, potrivită cu decorul (country, medieval etc.); multiplayer local, în care până la patru persoane se pot întrece sau ajuta după caz și tip, și chiar și un modul care te lasă să-ți creezi propriile puzzle-uri, pe care apoi, conform modei, le poți împărți online prietenilor.


6 dintr-o lovitură, să vă văd!

Steven Spielberg, co-producătorul jocului, dă o palmă tuturor celor care ne aburesc cu colecții aberante de minijocuri și creează, așa cum a și declarat, un joc de compania căruia să se poată bucura împreună cu copiii lui. Respect. Le așteptăm pe celelalte două pentru care a semnat cu EA.


Dă-te bă că cadeeee!!!

La culcare.

„Prințe, prințe!” „M-ai înnebunit azi. Ce mai e?” „Da… noi suntem veninoși?” Anton Ulrich se gândi serios la stabilitatea lui mintală apoi la camera ascunsă. „Da, suntem, de ce?” Karl rămase nemișcat, cu lacrimi în ochi. „Ce-ai, ce s-a întâmplat?” „Mi-am mușcat limba...”.

■ ncv

alternativa

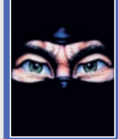

RUMMY DOMINO

Se ia o bucată prieten/ă, de preferință unul/a căruia nu-i tremură mâinile și se încearcă construcția unui domino din toate cele 106 piese ale unui rummy. În caz de reușită, se face o poză cu produsul finit și se binecuvântează cu un bobârnac care va readuce totul la starea inițială.

BUNE:
- Motorul fizic
- Gameplay-ul antrenant
- Party friendly
- Controlul

RELE:
- Multiplayer, doar local
- Camera, în unele momente

CONCLUZIE:



Boom Blox este un puzzle interesant și încântător care-ți testează deopotrivă și reflexele și dexteritatea și logica, un joc cu bun simț, închegat, de care se poate bucura toată familia. Deodată.

8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Puzzle **Producător** EA Los Angeles **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.ea.com/boomblox/

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



Niko Bellic
grand theft auto IV
Bun venit în Liberty City
www.rockstargames.com/iv
18+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC DVD





Conaşul Hayabusa recomandă!



Poți arde diavolii cu lupa, din balon!

Vă uitați strâmb și batjocoritor la imaginea de intro și la restul pozelor din paginile de față? Știu, am avut o reacție similară. Nu săriți încă peste text, mai ales dacă sunteți posesori de DS, fiindcă v-ați face un mare deserviciu. Într-un ambalaj grafic destul de cretinuț, nespectaculos și greu de luat în seamă (sau, mă rog, în serios), se ascunde un joc excelent de strategie. Ce-are strategia cu DS-ul? Păi, în afară de Advance Wars, Lock's Quest și o portare îndoielnică, pe ture, a seriei AoE/AoM, nu mare lucru - sau cel puțin nimic remarcabil. Mai bine vă spun ce are DS-ul: două ecrane, dintre care unul tactil și un stylus. Pentru shooter-e, stylus-ul nu valorează mare lucru și nu se compară cu „degetarul" care venea cu prima generație de console, în schimb, când vine vorba de strategie, rulează! Șmecheria este să fie utilizat corespunzător, așa cum se întâmplă în titlul de față.

Foaie verde de Banzaaai!!!

Uitați tot ce știați despre luptătorii ninja: nu sunt asasini și spioni plătiți, nemiloși, ci o biată comunitate de familiști experți în arte marțiale (dar mai ales culinare) care s-au refugiat într-o așezare mai liniștită decât Shire-ul hobbiților - Ninjatown - pentru a duce o viață tihnită de prăjiturari, sub ocârmuirea lui Mr. Mayor, secondat de un asistent dubios, care în vremuri tulburi apelează la un izvor nesecat de înțelepciune și mai ales de senilitate - Ol' Master Ninja. Intriga se declanșează furtunos când pașnicii locuitori mascați constată venirea unei amenințări supreme din munții Feroshi, mai precis hoarde neastâmpărate de dihănii aflate sub tutela lui Mr. Demon însuși, în pluș și nasturei. Ticălosul vrea cu orice preț să pună gheara pe rețeta secretă a delicioaselor prăjiturele ninja, foarte apreciate pe plan mondial și totodată pilon de bază al economiei Ninjatown-ului, cu scopul de a strecura în ele Sirop Întunecat, care ar transforma bieții degustători și gurmanzi deopotrivă în ființe la fel de rele și neastâmpărate ca și el. Cum așa ceva nu se poate, căile secrete, cunoscute cândva și mai recent uitate de Ol' Master Ninja, trebuie redescoperite de voi, care veți intra în pielea zbârcită a dânsului pentru a zădărnici planurile mârșavului și totodată adorabilului Mr. Demon. Cu ajutorul credinciosului și ultra-eficientului Ninja Consultant, veți redescoperi căile sacre ale Tower Defense-ului, demult îngropate în negurile Alzheimer-ului.

Strategie ca la mama-ninja acasă

Am căzut de acord, așadar: e un joc de tip Tower Defense, specie aparte a strategiei, concentrată evident pe apărare. Acțiunea principală se desfășoară pe ecranul tactil, din perspectivă „ochi de vultur" (adică un pseudo 3D văzut de undeva de sus, dar nu izometric). În





Păi, sa vedeți, plăieșii sunt în vacanță!



Hickory Lunge sau Răzbunarea Fosilei

cazul de față, ne alegem cu hărți foarte viu colorate, străbătute de drumuri, călcate la rândul lor de tot felul de diavoli - asta dacă nu luăm urgent măsuri! Funcționează așa: de-a lungul potecilor, găsim parcele (pătrățele) unde putem construi colibe ninja ce nu întârzie să producă locatari (de regulă o pereche). Aceștia pot acționa pe o anumită rază în jurul casei lor, indicată clar la un clic pe aceasta, acoperire care crește odată cu nivelul clădirii (care poate fi upgradată până la nivelul cinci, contra cost). Nu avem control direct asupra ninjuților, dar le putem indica oriunde în raza lor de acțiune un punct unde să aștepte inamicii și să-i ia la rost, lucru foarte important în economia jocului, cu atât mai mult atunci când o colibă are în rază mai multe drumuri diferite sau segmente de drum, iar speciile de ninja mai lente, dar puternice trebuie mutate din timp în puncte-cheie. Trebuie spus că diavolii nu vin alandala, ci în valuri indicate de un segment orizontal al ecranului superior, ce conține și un foarte util minimap. Pe lângă faptul că puteți vedea exact tipul de diavol ce urmează să vină și nivelul acestuia (I-V), preview-ul valurilor de atac vă poate edifica într-un mod grafic și în privința duratei de timp până la următorul val. Pe de o parte, asta vă permite să faceți modificările de rigoare în micul stup, pentru ca tipurile de inamici ce stau să apară să se bucure de o primire corespunzătoare, pe de altă parte, indicatorul devine foarte util în nivelurile târzii, când veți ajunge să caftiți câte patru valuri deodată pe ecran, din pricină că inamicii sunt puternici și resursele destul de limitate. Desigur, în nivelurile mai simpluțe, în care valurile de dușmani păroși sunt rarefiate, dacă pe hartă nu există niciun inamic, apare un buton pentru grăbirea apariției următorului buchet de necurați. Plasarea optimă și alegerea combinațiilor corespunzătoare de ninja sunt esențiale, fiindcă inamicii nu stau să se bată decât dacă sunt forțați, tendința lor naturală fiind să facă slalom printre ninja și să iasă de pe hartă printr-un punct anume, moment în care pierdeți câte o inimă pentru fiecare inamic scăpat din totalul de zece inimi per nivel. Mai simplu spus, în majoritatea nivelurilor, dacă au trecut de voi zece inamici, ați pierdut.



Pe măsură ce caftiți diavoli, veți primi în schimb singurele resurse ale jocului: Prăjiturele Ninja - de fapt, moneda oficială care permite construirea și upgrade-ul clădirilor și Fericire - care îi crește lui Ol' Master Ninja pe o bară cu trei segmente și permite dezlănțuirea unor „vrăji" și puteri speciale delicioase în momente critice ale luptei. Dacă asta nu era de ajuns, terminarea fiecărui nivel vă dă ocazia să „jucați" la un soi de Fruit Machine, alegându-vă cu un obiect bonus ce poate fi plasat oriunde pe hartă atunci când se-ngroașă gluma. Exemple: Ninja Poo - care-i otrăvește pe diavoli cu mirosul îmbietor și le scade constant viața atâta vreme cât trec prin raza lui, Baby Ninja - un bebeluș plângăcios, dar foarte charismatic, numai bun de încetinit sau Super Ninja - care zguduie pământul la aterizare și amețește inamicii temporar, făcându-i inofensivi și o pradă ușoară pentru clanurile voastre de porcușori agresivi. Cel mai haios este Ninja Consultant, care odată plasat pe hartă, ținând un grafic în mână, dă ordine în stânga și-n dreapta pentru a organiza în toiul luptei cohortele de apărători în vederea obținerii unei eficiențe maxime.

Pe aripile shuriken-ului

Nici nu vă puteți imagina profunzimea tactică pe care o dezvăluie jocul pe parcurs. În mare, veți avea la dispoziție trei categorii de clădiri. Unele găzduiesc ninja cu atacuri melee (dintre care Wee Ninjas sunt cei standard, foarte rapizi, dar cu atacuri mai slabe, Anti-Ninjas sunt lenți, dar foarte puternici, Business Ninjas sunt niște mascați gri, extrem de rapizi, cu cravată și mobil, dependenți de ceai verde, singurii capabili să țină pe loc, sau, mă rog, să facă din vorbe anumite specii de diavoli foarte rapizi, și mai găsim o specie de ninja de munte cu atacuri speciale care afectează mai mulți diavoli deodată și-i încetinesc). Apoi, urmează clasa de clădiri care produc ninja cu atacuri la distanță. Unii folosesc praștia pentru a doborî cu maximă eficiență dracii zburători, însă atacurile lor sunt slabe versus unități terestre, alții aruncă bulgări pentru a încetini temporar și lovi ușor toate tipurile de diavoli (în afara celor imuni, hehe), mai există o specie de arcași, foarte eficienți contra inamicilor tereștri și o categorie foarte, foarte puternică, pe care o veți primi către sfârșit. Al treilea tip de clădiri sunt cele care oferă bonusuri tuturor colibelor construite în pătrățele adiacente (dar spațiile interconectate sunt limitate, așa că trebuie să aveți grijă cum vă dispuneți ciorchinele defensiv). Printre beneficii se numără un timp mult mai scurt de recuperare a ninjalăilor care iau bătaie (altfel durează destul de mult să reapară), o putere mai mare de atac, o rază mai mare de acțiune, rezistență mai mare la atacuri și viteză mult mai mare de mișcare și reacție.

Upgrade-ul colibelor, pe de altă parte, costă multișor și devine mult mai scump odată cu nivelul la care vreți să le aduceți. Nu degeaba, fiindcă deși toate unitățile sunt limitate la nivelul maxim cinci, diferențele dintre unitățile de niveluri diferite sunt semnificative și vă puteți trezi că un calup de diavoli de nivel III vă bat tot satul de nivel I fiindcă ați mizat pe cantitate și deloc pe calitate. Uneori, trebuie să luați decizia grea de a mătrăși o colibă în schimbul unei părți din valoarea inițială fiindcă aveți nevoie de alte tipuri de ninja în lupta cu valurile următoare de ticăloși sau pentru a crește nivelul altor clădiri, ca locuitorii lor să poată face față puternici-



Moartea albă-ți face cu ochiul, bătrâne!



Get Off My Lawn zis și privilegiul trompetistului



lor duşmani aflaţi la orizont. De fapt, chiar şi numai partea de construcţie şi upgrade ar fi fost suficientă pentru a face jocul foarte complex, interesant şi dinamic, însă bara de Fericire şi puterile speciale adaugă multe alte posibilităţi.

Bunăoară, jocul utilizează din plin microfonul DS-ului. Una dintre puterile speciale vă permite să-i suflaţi, la propriu, pe inamici, în spate (alegând cu stylus-ul direcţia), destul cât să încapă sub palmele grele ale cetăţenilor Ninjatown-ului, chiar când le era evadarea mai dulce. Alta presupune să urlaţi în microfon (de fapt, puteţi doar să suflaţi, dar se pierde tot farmecul) pentru ca toţi luptătorii ninja de pe ecran să capete un bonus la viteză şi atac, sporind pentru scurt timp eficienţa. Există şi puterea de a opri timpul, iar eficienţa ei ţine de noroc (pe ecran apare o clepsidră care se roteşte şi poate fi oprită cu atingerea stylus-ului, iar în funcţie de cât nisip nimeriţi în partea de sus, veţi primi un răgaz mai mare sau mai modest să vă reorganizaţi apărarea). Delicioasă este şi intervenţia directă a lui Ol' Master Ninja, care presupune ca, într-un timp scurt, să daţi clic pe cât mai mulţi inamici ce vor fi devastaţi de ulteriorul atac al senilului ninjalău bărbos. Puteţi folosi fericirea acumulată pentru a juca la roata norocului, pe care se află diverse bonusuri cu ponderi diferite, de la invulnerabilitatea temporară a luptătorilor voştri sau sporirea eficienţei atacurilor acestora până la premii în bani (cookies).

Diversitate, complexitate, rejucabilitate - ce mai, de toate!

Inamicii variază şi ei de la specimene cu viteză normală şi mai slabe la unele ceva mai lente şi foarte puternice, zombie cu atacuri otrăvitoare, vitezomani aproape de neoprit fără ajutorul unor ninja ce aruncă cu bulgări şi diavoli de afaceri, foarte rapizi şi ignoranţi în faţa atacurilor generale, care pot fi ţinuţi pe loc evident doar de Business Ninjas. Există inamici zburători inofensivi, dar care trebuie doborâţi, avem şi un soi de gnomi care bombardează colibele din balon, tot felul de daci care trag cu sirop întunecat, încetinind apărătorii drumului şi multe alte varietăţi. Pentru fiecare specie de inamici în parte şi combinaţie a acestora, va trebui să găsiţi tacticile potrivite de a-i opri. Dacă punem la socoteală faptul că fiecare nivel are specificul lui şi limitările de rigoare (pot exista trei drumuri distincte, greu de acoperit, se întâmplă să fie două poteci, dintre care una inaccesibilă pentru ninja, dar presărată cu tunuri ce trebuie activate la timp pentru doborârea dracilor care apar pe ele, pot fi patru puncte de intrare/ieşire a diavolilor pe două drumuri intersectate, iar valurile de inamici apar uneori pe rând, altădată simultan etc.). Uneori nu veţi avea prea multe fonduri şi va trebui să exploataţi la maximum clădirile deja construite în nivel, precum şi spaţiile libere pentru construcţie. Alteori va trebui să recurgeţi la puterile speciale pentru a nimici într-o limită de timp diavoli ce stau pe tuşă, dirijând valuri de atacatori prin nişte porţi, să protejaţi vreo clădire sau să apelaţi la ajutorul unor prieteni speciali, precum Mr. Feroshi, dragonul local. În orice caz, este imposibil să vă plictisiţi, fiindcă jocul are multe de arătat şi oferit, combinaţiile posibile şi tacticile sunt aproape interminabile, iar nivelurile sunt multe şi variate (nouă zone a câte patru niveluri, totalizând 36, iar durata de joc a fiecăruia variază între 10, 15 şi uneori 20 de minute - asta dacă reuşiţi să treceţi de el din prima). Marea finală o jucaţi împotriva lui Mr. Demon însuşi, capul răutăţilor. Vă va fi foarte greu, dacă nu găsiţi strategia corectă. Filmuleţele intermediare care prezintă „povestea" sunt dement de amuzante şi în ciuda puerilităţii şi ridicultăţii aparente a jocului, dacă-i acordaţi o şansă, îl veţi îndrăgi şi-l veţi ţine minte ca un reper solid în specia strategiei.

Există şi multiplayer, care din păcate nu poate fi jucat şi online, ci doar între două console DS, motiv pentru care, având doar una, nu l-am putut experimenta. Am totuşi o bănuială că distracţia creşte în mai mulţi şi durata de viaţă şi aşa lungă a jocului este prelungită substanţial în felul acesta. În afară de tema principală, care, pare-se, este reluată destul de frecvent, n-am remarcat alte bucăţi muzicale, fie pentru că nu sunt remarcabile, fie pentru că, de fapt, nu prea există.

În orice caz, eram atât de ocupat cu managementul ninjuţilor mei, încât nu a mai contat. Ar mai merge îmbunătăţite şi diversificate grafica (mai ales animaţiile) şi sunetul, dar chiar şi aşa, aspectul creează o atmosferă unică, iar icnetele, pocniturile şi efectele speciale sunt delicios de simpliste şi sărite de pe fix. Rejucabilitatea vine şi din faptul că, după completarea fiecărui nivel, primiţi un calificativ, pe stil american (A, B, C...), în funcţie de câţi inamici v-au scăpat şi de cât timp v-a luat să terminaţi nivelul. Pe măsură ce avansaţi şi vă confruntaţi cu situaţii complexe, pariez că veţi fi curioşi de ce aţi terminat nivelul X doar cu „D" şi tot aşa. Puteţi să-l jucaţi din când în când pentru a termina cu „A" pe linie toată campania, iar dacă aveaţi despre voi impresia că nu sunteţi genul ăsta de obsedaţi, charisma jocului vă va arăta altceva. Eu unul aşa am păţit şi nu-mi pare rău.

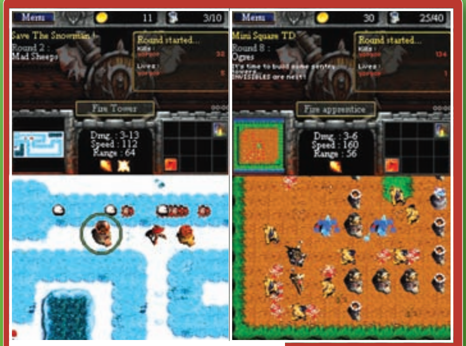
Pe scurt, dacă aveţi DS şi vă place strategia, nu aveţi nicio scuză să nu puneţi mâna pe el în secunda următoare. Face toţi banii şi este în general unul dintre cele mai bune jocuri evăr de pe consola Nintendo de buzunar. Dacă dezvoltaţi şi vreun fetiş pentru simpaticele personaje din joc, daţi pe Google „shawnimals". Există, sub forma unor jucării de pluş şi se pot comanda online.

■ **Ol' Master Ninja Caleb**



O fi simplă grafica, dar cum să nu-ţi placă?

alternativa



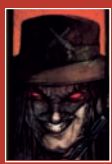
WARCRAFT TOWER DEFENSE

Joc complet gratuit pentru DS, dezvoltat de un singur om şi bazat pe celebrul mod de Warcraft omonim. Pentru a-l juca, aveţi nevoie de un adaptor special care să ofere suport pentru carduri de memorie miniSD. Îl puteţi lua de la adresa web ndswtd.wordpress.com. Merită încercat şi e cea mai apropiată chestie de Ninjatown disponibilă pe DS.

BUNE:
- gameplay de milioane
- profunzime tactică, bine echilibrat
- umor de calitate, personaje şi decoruri simpatice
- campanie lungă şi rejucabilă

RELE:
- animaţii cam simpluţe
- muzica e haioasă, dar puţină şi devine repetitivă
- mici rateuri ocazionale ale interfeţei
- nu are multiplayer online

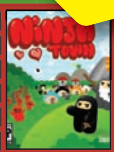
CONCLUZIE:



Dacă vă plac strategiile, Ninjatown este un motiv suficient să vă cumpăraţi un DS, în caz că nu aveţi deja. Posesorii unor astfel de console pot să-l încerce şi ei liniştiţi, fiindcă se numără printre cele mai bune jocuri disponibile pentru această platformă. Ninjatown = cantitate + calitate + diversitate + profunzime + poveste dementă + personaje adorabile + mult umor. Must-have!

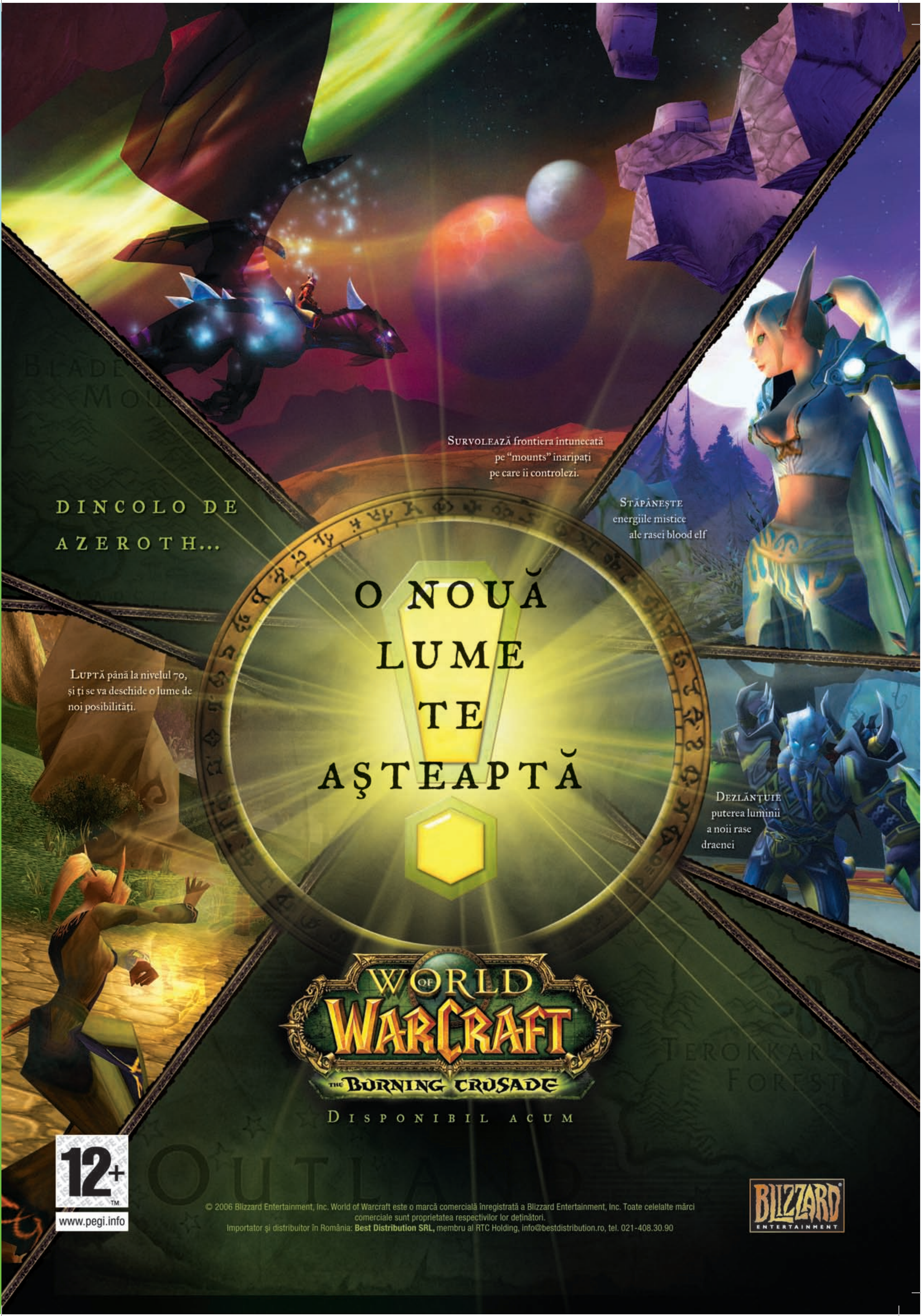
9

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen RTS **Producător** SouthPeak **Distribuitor** SouthPeak **Ofertant** www.ninjatown.com **ON-LINE** www.ninjatown.com

Consolă Nitendo DS oferită de TNT Games


Survolează frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
Stăpânește
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
Luptă până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
Dezlănțuie
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

THE HOUSE OF THE DEAD

RETROSPECTIVE

Pregătiri

„... vă rog să închideți telefoanele mobile pe toată perioada în care vă aflați pe platou și să ascultați cu atenție ce are de spus regizorul și producătorul nostru aici de față (microfonie). Mulțumesc (aplauze răzlețe)."

„Bună seara (își drege vocea)! Înainte de a începe filmările, aș vrea să vă prezint într-un mod cât mai succint jocurile și câteva din caracteristicile principale și recurente ale lor pentru că, nu-i așa, fără ele întâlnirea noastră nu ar avea sens (publicul pare impasibil). Consider că în acest mod veți putea intra mai bine în pielea personajelor și nu vă veți mai agăța în elemente tehnice. (Ca pentru sine) Așa...

Acum 2000 de ani (ironic), în 1985, Sega lansa Space Harrier, un rail shooter care rupea gura târgului cu grafica (râsete răzlețe, pufăituri) și nivelurile lui deosebite. Rail shooter-ul este un gen de joc cu rădăcini adânc înfipte în sălile de jocuri arcade, în care ești purtat automat pe o anumită rută, pe parcursul căreia țintești și împuști, cu ajutorul unui light-gun sau cu mouse-ul, în cazul portărilor pe PC, tot ce mișcă pe ecran. Sau, mă rog, aproape tot ce mișcă.

Ideea a prins, iar Sega a îmbunătățit și a diversificat an de an formula, până când, acum 1000 de ani, în 1996, obiectul nostru de studiu, The House of the Dead (HoD), a fost adus la viață.

Seria HoD (schimb de inflexiune, grabă) a strâns rapid o comunitate numeroasă în jurul ei, în principal datorită graficii, care încerca să fie deasupra concurenței, dar și datorită rutelor și finalurilor alternative, care se deschideau odată cu anumite acțiuni ale jucătorului, cum ar fi salvarea civililor sau terminarea jocului cu un scor mai mare. Bineînțeles, și ingredientele principale, zombie și sângele, au lipiciul lor, iar noi... (foieli și șușoteli din ce în ce mai accentuate; microfonie)

... văd că deja mulți se plictisesc, probabil majoritatea dintre voi știe cu ce se mănâncă (ha, ha), hai mai bine să începem, celorlalți o să le explic când e cazul ce au de făcut sau cum trebuie să reacționeze. Împărțiți-vă vă rog pe grupuri, zombie grași într-o parte, cei cu topoare și cuțite acolo, boșii la fel, separat, (vânzoleală) domnișoarele sore medicale aici lângă mine..."

The House of the Dead: Take One

Cum evaluezi corect un joc care a fost făcut acum 13 ani? Este o întrebare (problemă) cu care noi, redactorii, ne lovim din ce în ce mai des odată cu nebunia pornită de serviciile on-line, anexate consolelor, care au început să ofere, la prețuri mici, toate jocurile vechi, mai mult sau mai puțin cunoscute, modificate, logic, pentru a putea fi jucate sub interfețele actuale.

Bineînțeles, comparația cu titlurile recente iese din discuție și, mai logică ar fi o comparație cu jocurile de același gen de atunci, însă practic, dar mai ales productiv, acest lucru este imposibil. Mai apare și problema nostalgiei, în cazul celor care au mai jucat titlul, dar și a felului în care jocul a îmbătrânit. „E bine să faci un review pozitiv unui joc care a scris istorie când a apărut, Dizzi de exemplu, dar care astăzi te-ar scoate din minți din cauza lipsei save-ului și controlului extrem de greoi? Sau mai bine scrii despre joc raportând totul la realitățile curente?

Eu unul nu am jucat în „tinerețe" HoD, decât 2-ul, un pic, la un prieten (o fi mai bine așa, o fi mai rău…), însă pot să vă spun sigur că seria a îmbătrânit frumos. Dacă îndrăgești rail shooter-ele, chiar și primul HoD te va bucura. Numai pen-



Mincinoșilor, nu încolo e liftul

25 DE ANI DE GRAFICĂ



1985 Space Harrier



1996 The House of the Dead Arcade, Sega Saturn, PC



1998 The House of the Dead 2 Arcade, PC, Dreamcast, Wii, Xbox



2002 The House of the Dead III Arcade, Xbox, PC, Wii



2005 The House of the Dead 4 Arcade



2009 The House of the Dead: Overkill Wii

tru râsetele pe care ţi le vor provoca grafica, vocile sau felul în care dispar feţele monştrilor în urma unui headshot şi tot merită încercat.

HoD 1, versiunea PC, este şi singurul din serie în care la începutul jocului ai posibilitatea de a-ţi alege un erou care să se muleze pe stilul tău de joc: cu mai puţine vieţi, dar putere de foc mai mare; cu mai multe vieţi şi încărcător mai încăpător, dar rată de foc mai mică şi aşa mai departe. Controlul este simplu şi precis, nu are cum să te îndepărteze, clic stânga-tragi, clic dreapta-încarci, pierzi vieţile-continue şi... continui. Un clic-fest. Povestea este şi ea la fel de spartană: doi agenţi guvernamentali (cum altfel), Thomas Rogan şi G., încearcă să oprească monştrii scăpaţi de sub control în urma experimentelor inumane (cum altfel) ale unui anume doctor Curien. Sincer, nici nu ne trebuia mai mult.

The House of the Dead: Take Two

Tot Retro-ul aici de faţă a intrat în producţie în momentul în care am pus mâna pe DVD-ul „The House of the Dead 2 & 3 Return". Acesta resuscitează părţile 2 şi 3 ale seriei pentru a te putea bucura de ele şi pe Wii, cu singura menţiune că e puţin mai al dracu' şi costă aproape cât un titlu lansat recent. Cum însă vorba „nu-ţi place, nu cumpăra" este de necombătut, am trecut repede peste acest „mic" inconvenient şi am intrat direct în brânză. În partea a doua, agentul G dispare undeva în Veneţia şi agenţii James Taylor şi Gary Stuard sunt trimişi să investigheze. Aceştia îl salvează pe G. şi pleacă mai departe pentru a eradica noua epidemie de zombie scăpată de sub control. Răufăcătorul este de data asta un anume Goldman, care a finanţat experimentele doctorului Curien în prima parte a jocului.

Întotdeauna am fost de părere că un joc, oricât de prost ar fi, deşi aici nu este cazul, poţi să ţi-l faci plăcut, la fel ca şi cu munca de altfel, şi e interesant cum orice schimbare în condiţiile de „lucru" îţi poate modifica percepţia şi lumina care cade asupra jocului revizuit. Aici, elementul perturbator s-a numit prieten. Prieten care a apreciat HoD 2 ca o parodie cu zombie adresată filmelor cu agenţi secreţi. Adevărul e că este greu să nu râzi în momentul în care personajul tău se întoarce nonşalant către o cucoană al cărui soţ nu a putut fi salvat şi-i spune sec „There was nothing I could do..." şi pleacă mai departe fără să se uite o secundă înapoi.

HoD 2 este tot ce a fost primul, dar cu complexitatea si grafica impusă de ce înseamnă doi ani în această industrie, ba chiar ridică şi câteva probleme morale pentru că se poate întâmpla să salvezi un riveran care să-ţi deschidă o cale mai rapidă de avans, dar în acest fel să condamni la moarte o familie întreagă pe care ai fi putut s-o salvezi dacă nu alegeai acest drum.

The House of the Dead: Take Three

Partea a treia a seriei este şi cea mai slabă dintre cele jucate de mine (adică toate, mai puţin HoD 4, o să vedeţi şi de ce). Acţiunea se desfăşoară într-un viitor steampunk post apocaliptic, după 19 ani de la incidentul Veneţia, unde descoperim un G. cu început de chelie care pleacă să investigheze de ce fostul lui partener Thomas Rogan, plecat şi el în misiune, nu raportează. Este însoţit de fiica lui Thomas, Lisa, care, deşi este doar o adolescentă, nu se sfieşte să dea de pământ cu hoarde întregi de zombie.

Cea mai mare problemă a jocului este faptul că se ia prea în serios, încearcă să umble la sentiment şi nu reuşeşte decât să devină o telenovelă proastă. Grafica, chiar dacă e mai bună, de fapt nu este (mda), are într-adevăr mai multe poligoane pe centimetru pătrat, dar locaţiile nu-ţi spun nimic. Dacă din episodul doi ţin minte aproape toate zonele parcurse, aici parcă te plimbi numai printre coridoare şi betoane. Nu, mulţumesc.

Faptul că începi cu shotgun-ul nu ajută nici el prea mult, pentru că nu mai eşti obligat să ţinteşti la punct fix, adică exact despre ce ar trebui să fie vorba în astfel de jocuri. De fapt, singurul lucru care s-a profilat cu claritate la sfârşitul sesiunii era că în sfârşit o consolă are un control mai bun (atunci când funcţionează) şi chiar mai versatil decât PC-ul într-un shooter. Până şi încărcarea armelor se face mai natural, printr-o mişcare logică a mâinii. Dacă eşti maniac sau nu ai imaginaţie, poţi achiziţiona şi un Zapper care este de fapt un plastic cu formă de pistol-mitralieră care integrează remote-ul şi nunchuck-ul Wii-ului. Am jucat o porţiune bună de joc cu el, dar sunt de părere că, în afara prinderii mai naturale, nu te ajută cu nimic, ba chiar pot spune că, dacă ai mâinile mari, este incomod.

The House of the Dead: Take Four

Despre episodul 4 al seriei HoD nu pot spune prea multe pentru că este singurul care s-a încăpăţânat să rămână doar în sălile de jocuri arcade. Singurele locuri de acest tip de la noi de care mai am habar sunt cele din mall-uri dar, deloc surprinzător, niciuna din versiunile jocului nu a fost de găsit.

Ce ştim este că în HoD 4 acţiunea este plasată după cea din episodul doi şi ne sunt explicate motivele decăderii lumii aşa cum ne este prezentată în partea a treia.

Cu adevărat interesantă este, însă, versiunea de cabinet de megafiţe pe care poţi să-l achiziţionezi (dacă-ţi vinzi casa probabil) de la Sega. Acesta este de fapt o încăpere întreagă care vine echipată cu două ecrane de 100 de inchi (2.5 metri) poziţionate unul în faţă, celălalt în spate, sistem de boxe 5.1 şi un scaun cu centură de siguranţă pe care eşti invitat să te aşezi. Scaunul vibrează odată cu acţiunea de pe ecrane, suflă aer când eşti lovit şi se roteşte atunci când e cazul, pentru a-i putea împuşca pe cei din spatele tău. Nu mai trebuie să spun că salivez numai la gândul unui astfel de monstru şi că aş plăti bani buni pentru a putea „testa" aşa ceva. Sălile ar-



La doctor


Da, frate, da, ai dreptate!

EVOLUȚIA CABINELOR



HoD Standard Cabinet



HoD 3 Deluxe Cabinet



HoD 4 Deluxe Cabinet



HoD 4 Special Theatre Cabinet



HoD:Overkill Wii Zapper

cade se închid însă din păcate peste tot în lume din cauza crizei economice actuale și nu cred că există vreo șansă ca cineva de la noi să investească într-o astfel de jucărie.

Zvonuri cum că HoD 4 va fi portat și pe Wii apar răzleț, dar nimic nu este sigur.

The House of the Dead: Teke Overkill

Cumperi Wii-ul pentru copilul din tine, pentru party-urile la care înveți fetele cum să joace Hula Hoop, după care privești mândru, pentru tenisul și bowling-ul câteodată mai antrenante decât cele adevărate, pentru distracția pură pe care-o degajă atât de evident încât, multora, mai sensibili, a ajuns să le fie scârbă de el.

Îmbolnăvit de aceste aspecte, nu mică mi-a fost mirarea când am descoperit că poate produce la fel de bine aceeași distracție pură și pentru „parazitul" din tine. Și că tot veni vorba, să dezvoltăm un vers, din multele ale, probabil, celui mai bun soundtrack ce mi-a fost dat să aud într-un joc: „- Daddy can I be a mutant? - One day son, but for now you're too young. - But daddy... – No, means no, and stop sniveling you little s****. By the way, I'm not your daddy. – Haa? – I just kinda f*** your mom. –HAA!"

Am lăsat textul în forma lui originală, pentru că în acest fel vorbele își mai pierd din putere, lipsite fiind de parfumul graiului autohton, dar și pentru că nu vreau să aud despre copii care au învățat din Level cuvinte pe care ar fi trebuit să le știe de la școală.

Lăsând gluma de-o parte, țin să accentuez faptul că jocul se adresează exclusiv oamenilor maturi (cu simțul umorului), steluțele apărute în rândurile de mai sus fiind impuse aici de bunul simț, însă lipsind cu desăvârșire în joc, acesta fiind, din punct de vedere argotic, o concurență serioasă pentru filmele lui Tarantino. Și ce bine că e așa.

Sega este atât de puternică în acest moment, încât își permite să angajeze profesioniști/pasionați care să le continue munca. În speță, Headstrong Games, o filială a Kuju Entertainment specializată pe jocuri pentru Wii. Aceștia au decis să nu prelungească telenovela agenților secreți și a copiilor lor într-un viitor fictiv și au mutat acțiunea înainte de primul HoD, în 1991, chiar la începutul primei misiuni a deja faimosului agent G.

Într-o mare de politically corect, Headstrong Games propune un grindhause mai savuros decât majoritatea filmelor de categorie B de gen, cu valuri peste valuri de zombie care-ți vor creierul, dar primesc plumb, cu o grafică (care duce consola la limită) și o acțiune atât de explicită încât devine suprarealistă pe alocuri, cu filtre stil „noir" și efecte demențiale de blur, slow mo(-fo)tion, ceață, luminozitate, chiar și cu pauze de reclame și postere vechi. Cu un level design superb și locații pe măsură, cu muzică (mă repet) îndrăcită pe fundal și alte lucruri care odată combinate îl fac atât de bun, încât la sfârșit, dacă te-ai vedea de undeva de sus, ai înțelege mai bine expresia feței Joker-ului batmanian. După care, nu te poți abține să nu-l termini din nou, în modul Director's Cut (mai mulți zombie), cu shotgunu'n brațe, apoi din nou cu câte un „Hand Cannon" (Magnum) în fiecare mână (două remote-uri), ba chiar să chemi și-un prieten să te ajute la măcel în timp ce zâmbești hâd către fetele (mai zâne) care părăsesc încăperea oripilate de bucuria voastră monstruoasă.

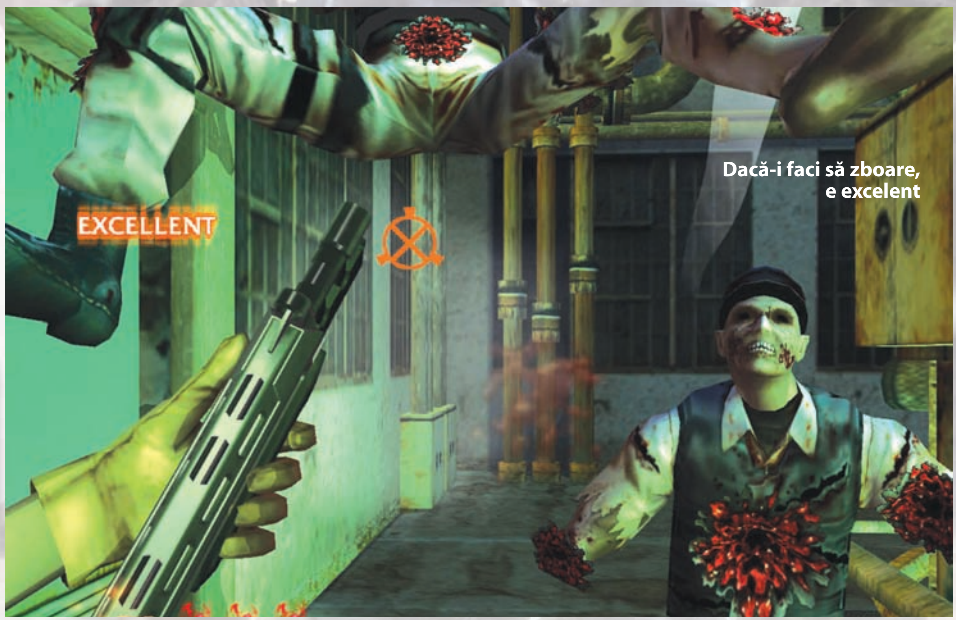
„Overkill este capacitatea de a pulveriza o țintă cu mai multă putere de foc decât este necesar" și un joc demențial, mai ales atunci când tot ce cauți este distracția fără sens. Jos pălăria!

Momentan, jocul nu poate fi devorat decât pe Wii, dar nu cred că este un motiv de îngrijorare prea mare, dacă luăm în considerare deprinderile lui Sega de a porta în stânga și-n dreapta fără resentimente.

Cut

Filmele HoD nu au prins din „păcate" la public, de fapt nu au nici măcar acel farmec al filmelor B de pe vremuri. Cred că e suficient să spun: „nota 2" și respectiv 3 (sunt 2?!) virgulă ceva pe IMDB plus „Uwe Boll" și să fiu scuzat pentru că nu am putut să raportez. Dacă vă plac peliculele de gen, mai bine încercați Dead Set (un Big Brother cu zombie) sau nebunia lui Robert Rodriguez, Planet Terror, din care s-au și inspirat cei de la Headstrong când au făcut Overkill.

■ ncv



Dacă-i faci să zboare, e excelent



Casualty...

Statutul asumat (şi apărat cu sudoarea frunţii) de pălmaş simplu, fără alte responsabilităţi decât propriile mele articole, mugetarea săptămânală şi un zâmbet optimist care să ateste că nu mi-e frică de criză, m-a scutit de sesiunile obligatorii de lectură premergătoare trimiterii articolelor (altora) la DTP. Acum câteva zile, am făcut o excepţie şi am citit specialul colegului-colaborator vahlee, care trata în detaliu istoria RTS-urilor (aka Istoria Starcraft-ului). Am constatat cu stupoare (chestie pentru care îl voi urechea prieteneşte cu prima ocazie) că lipsesc două jocuri care, în felul lor, au făcut istorie.

O istorie mititică, firavă, îngropată adânc în bibliotecile omuşorilor mai bătrânei, cărora Starcraft-ul nu le-a spălat creierul de tot. Ei bine, jocurile noastre n-au ajuns probe obligatorii de bacalaureat în Coreea de Sud, n-au scos poporul nord-coreean din sărăcia cruntă în care se bălăceşte de câteva decenii, n-au reuşit să revoluţioneze genul (şi Dumnezeu e martor că au încercat), n-au inspirat o armată de clone şi nici măcar nu sunt primele titluri care-ţi vin în cap când auzi „Bungie" sau „Bitmap Brothers".

Nu s-au vândut în milioane de exemplare, dovadă că nici în vremurile „bune" originalitatea şi „oole" nu-ţi garantau supravieţuirea în lumea jocurilor. Mai mult, în loc să fie trecuţi cu roşu în calendar, Bungie au devenit sclavii Microsoft-ului, care i-a îngropat în Halo, iar Bitmap Brothers s-au cuminţit subit (nu înainte de a-l obliga pe simpaticul comandant Zed să presteze într-un Z2 cuminţel şi supus legilor nescrise ale RTS-ului clasic).

De remarcat că niciuna dintre cele două companii nu avea cine ştie ce experienţă într-ale RTS-urilor. Bungie au atins statutul de vedete locale cu ajutorul seriei Marathon (FPS cu personalitate deosebit de puternică), după care, mulţumită lui Halo, au devenit zeii consoliştilor, iar Bitmap Brothers erau deosebit de pricepuţi în arta side-scrollerelor de pe timpul lui Atari ST Vodă. Gut. Cu toate acestea, Myth: The Fallen Lords (şi sequel-ul Soulblighter) şi Z au fost (şi mai rămân încă) două dintre cele mai bune jocuri care mi-au trecut prin mână. Ever. Luna asta ne vom ocupa de Myth: The Fallen Lords, iar Z va urma (sper eu) într-un număr viitor.

Concert pentru foc şi pucioasă

Primul lucru pe care îl afli în Myth: The Fallen lords este că omenirea este pe cale să fie ştearsă de pe faţa pământului. Aflăm din jurnalul unui simplu soldat (povestea ne este prezentată sub forma unui jurnal) că forţele Întunericului, conduse de Fallen Lords (jucaţi Myth 3 dacă vă interesează originile lor) şi-au scos nasul (şi limba) la Lumină şi, în scurt timp, au reuşit să distrugă aproape orice urmă de civilizaţie. Mda, nu foarte încurajator, mai ales după ce aflăm că semi-apocalipsa asta se repetă o dată la un mileniu, că eroii de astăzi (din nou, vezi Myth 3) sunt ucigaşii de mâine şi aşa mai departe. Myth este oarecum atipic pentru un RTS în care ţi se încredinţează soarta omenirii. Atmosfera e apăsătoare, jocul e deprimant (dar nu la modul emo, pezevenghilor!) şi răspândeşte un iz apocaliptic inconfundabil. I love that smell!

O idee absolut genială a fost de a renunţa la coloana sonoră în timpul misiunilor. Trupele mărşăluiesc în tăcere cu gândul la moartea sigură înspre care se îndreaptă. Un piţigoi ciripeşte vesel şi te umple de draci. Ce-ţi pasă ţie zburătoare nenorocită. Ai mai fi ciripit dacă nemorţilor le-ar fi crescut aripi şi v-ar fi vânat pe voi? Pe neobservate, te apropii de un râu. Linişte de mormânt. Luptele se desfăşoară tot în tăcere. Nemortul n-are limbă să urle, soldatul n-are timp, e prea ocupat să-şi apere viaţa. Se aud doar zgomotele săbiilor şi vocea neutră a „comentatorului", care te anunţă că, în ciuda sforţărilor tale, legiunile întunericului ţi-au mai răpit un om. Casualty...

Pe scurt, în Myth: The Fallen Lords, omul e un animal pe cale de dispariţie şi meseriaşii de la Bungie nu ne dau voie să uităm asta. Spre final, când sapienşii capătă din nou speranţe, Myth devine puţin mai optimist. Bineînţeles, bucuria ta şi optimismul trupeţilor durează doar până când afli că între tine şi salvarea omenirii se întinde un ocean de nemorţi.

RTS de criză

Şi totuşi, ce este Myth? Răspundem ca la şcoala ajutătoare „Myth este un RTS fantasy fără baze". That's right. A dispărut economia. Nu scotoceşti măruntaiele pământului în căutare de aur/mirodenie/tiberium/comori/rădăcini tămăduitoare, nu-ţi pui sclavii să-ţi clădească zece piramide pentru un upgrade amărât, nu sapi tranşee, nu-ţi salţi supuşii cu arcanul în armată. La începutul fiecărei misiuni primeşti un număr fix de unităţi pe care trebuie să le foloseşti cum te duce pe tine mintea mai bine. Având în vedere că trupeţii acumulează experienţă şi se transferă de la o misiune la alta, ideal ar fi să te ducă mintea cât mai departe. Nu este vital să-ţi


De dimineaţa pe sub râu, nemortul amator ...


First Blood


Aici, nepoate, i-am căsăpit. Sau ei pe mine...

păstrezi unitățile (cum era în Incubation, unde te puteai trezi în imposibilitatea de a termina jocul dacă ți-ai trimis jumătate din recruți la moarte în primele misiuni), însă e o adevărată binecuvântare să începi misiunea cu o mână de unități mai experimentate. Mai ales pe nivelurile superioare de dificultate, unde șansele de supraviețuire sunt extrem de mici. După cum vedeți, în Myth (lucru valabil și pentru sequel-uri) nu există carne de tun.
Singurii care au voie să moară sunt inamicii. În cel mai bun caz veți sacrifica vreo două unități, pe care le veți jeli cel puțin trei sau patru misiuni. Myth e unul dintre puținele jocuri care m-au convins să-mi botez unitățile.
De exemplu, am avut un journeyman (unitate cu rol de healer) care, drept mulțumire că mi-a scăpat arcașii de la moarte, a primit drept răsplată numele medicului meu de familie. A avut parte de o moarte eroică. Atât de eroică încât nu m-a lăsat inima să-i refuz dreptul la odihna veșnică și să încarc un save anterior. Și de câte ori auzeam un „casualty", nu-mi puteam stăpâni un „odihnească-se în pace".

Era să uit. Există momente în care unitățile tale îți pot îngreuna viața mai mult decât puhoiul de nemorți care te asaltează pe toate părțile. Yup, există friendly fire și trebuie luat în calcul. Când dați iama în dușman cu săbierii, arcașii trebuie opriți neapărat, altfel riscați să vă decimați propria armată. Deosebit de periculoase sunt piticaniile bărboase (cunoscuți în folclorul local drept dwarfi) înarmate cu cocktail-uri molotov. Dacă-l țineți din scurt, piticul piroman e o adevărată binecuvântare.
Când îl scăpați din ochi sau îl lăsați de capul lui, gândindu-vă că AI-ul (sau Dumnezeu) îi va călăuzi molotovul spre țintă, e cazul să vă luați adio de la armată.

Să fi strateg e-un lucru serios...

Probabil cea mai bună idee care i-a trecut prin cap unui om al anilor '90 a fost implementarea unui motoraș fizic într-un joc de strategie. Normal, ideea i-a trecut prin cap și unui om de la Bungie, iar primul „beneficiar" a fost Myth: The Fallen Lords. De exemplu, săgețile arcașilor se comportă realist, plătesc tribut boierului Newton, sunt influențate de condițiile meteorologice, nu lovesc instant ținta. De fapt, există riscul să n-o lovească deloc (sau prea târziu, când amărâtul de arcaș e deja la pământ) dacă țineți morțiș să ignorați unul dintre principiile de bază ale războiului medieval și atacați alt grup de arcași situați convenabil în vârful unui deluşor.
Ploaia stinge „molotoavele" dwarfilor și afectează (nu foarte vizibil) săgețile arcașilor. Având în vedere tendința acelorași molotoave de a da rateuri când ți-e omătul mai drag, misiunile de iarnă se pot transforma într-un un coșmar pentru fanii piticilor bărboși. Și presupun că nu e nevoie să vă mai spun ce avantaje vă oferă un grup de arcași instalați confortabil în vârful unui deluşor...


Uite, tată, au venit colindătorii...

„It's raining blood, hallelujah!"

Producătorii anilor '90 nu aveau niciun fel de greţuri vizavi de sânge, eviscerări, dezmembrări și, în general, pentru orice lucru care ar sugera că la război se mai și moare din când în când. Organizațiile creștine așteptau cu interes anul 2000, se pregăteau pentru Armaghedon și, când se plictiseau groaznic, mai aruncau în scârbă cu o anatemă sau două în direcția D&D-ului. La rândul lor, psihologii încă nu se plictiseau îndeajuns de mult încât să scoată adolescenții jucători din beciuri și să le sperie părinții, deci Myth a scăpat nevătămat și a văzut lumina zilei exact așa cum au vrut părinții lui. Cu urletul pe buze și plin de sânge, ca orice nou-născut cumsecade. Sângele „pătează" permanent verdele crud al pajiștii, hălcile de carne putrezesc în soare și așteaptă cumințele Judecata de Apoi, căpățânile se rostogolesc apocaliptic la vale, iar când dwarful dă cu bomba, lucrurile se împut mai tare decât în vestitul filmuleț în care niște deștepți dinamitează o balenă eșuată. În Myth, războiul lasă urme adânci. Și roșii. La finalul unei misiuni poți spune cu exactitate unde ai fost atacat și cât de mare a fost bătălia după „mizeria" lăsată în urmă de aggroturiștii Întunericului. Foarte frumos.

Va urma...

Aș fi vrut să vorbesc puțin și despre sequel-uri (Soulblighter și The Wolf Age), dar m-a răpit peisajul și am rămas fără spațiu. Nu-i nimic, vor mai exista și alte numere. Până atunci, faceți-vă un pustiu de bine și puneți mâna pe Myth: The Fallen Lords. Există un patch oficial care-l „obligă" să ruleze sub XP și adaugă suport OpenGL, deci n-aveți nicio scuză...

■ cioLAN


And they died...


Sus în deal...



Soldăţeii de plumb şi cărţile de joc

Tot la rubrica „Jocuri aproape gratuite" intră şi Pox Nora. Construit pe ideea cărţilor de joc colecţionabile (Collectible Card Games), PN e un joc online de strategie, bazat pe ture. Deşi animaţiile flash ale site-ului par să povestească ceva despre o lume în care forţe titanice se înfruntă (din nou!), nu cred că cineva are cu adevărat nevoie de o poveste aici, întrucât Pox Nora este de fapt 100% un joc de tactică. Luptele se dau pe nişte hărţi destul de micuţe, însă care pot genera situaţii complicate. Scopul este să anihilezi castelul adversarului, iar resursele pe care se dă bătălia sunt nişte fântâni magice de mană (care în joc poartă numele de Nora). Această resursă îţi este vitală având în vedere faptul că eşti un vrăjitor şi toată armata şi vrăjile sunt conjurate din pachetul tău de cărţi de joc, cu cheltuială de mană.

Dacă nu vrei să dai bani, poţi juca doar cu pachetele standard de joc, corespunzătoare mai mult sau mai puţin arhetipurilor fantasy din Heroes of Might and Magic: elfi, pitici, mlaştină, barbari etc. Cărţile de joc sunt foarte numeroase şi se împart în patru categorii: luptători, vrăji, echipament şi relicve. La fiecare tură descoperi cărţi din pachetul de joc, pe care ai posibilitatea de a le activa. Luptătorii se materializează sub forma unor piese de joc (un fel de soldăţei de plumb) care se deplasează prin levitaţie pe hartă asemenea unor piese de şah şi se luptă cu nişte animaţii 2D minimale, dar sugestive.Vrăjile echipamentele şi relicvele completează jocul şi de multe ori pot răsturna situaţiile întrucât PoxNora introduce o tactică foarte dinamică în partide. Pentru a putea să joci bine, trebuie să cunoşti bine cărţile şi, cum acestea sunt foarte numeroase chiar şi pentru pachetul demo, vei avea ceva de lucru. Probabil că, după tutorial, ceea ce ar trebui să faceţi ar fi să începeţi câteva partide single player pentru începători. Atenţie! Nu mă refer la campaniile single player, care aici nu au în niciun caz rolul de încălzire înainte de online (ca în alte jocuri). Campaniile sunt foarte grele, chiar şi primele partide şi (după presupunerile mele) poate chiar impracticabile cu pachetele demo de cărţi.

Bineînţeles, în zona celor bogaţi şi fericiţi lucrurile stau mult mai interesant. Poţi cumpăra cărţi premium, poţi schimba cărţile de joc cu alţi jucători şi poţi concepe seturi de cărţi şi inventa strategii la libera alegere. Abia aici începe de fapt partea cea mai interesantă, când urmăreşti un adversar şi trebuie să strângi cărţi pentru a reuşi să-l învingi, sau să concepi o combinaţie neaşteptată din pachetele obişnuite pentru a-l prinde pe picior greşit. Evident, mercantilismul e la el acasă şi e inutil să vă spun că genul de maniac ar trebui să abandoneze ideea de la început (ar fi într-adevăr trist să-ţi cumperi cel mai nou dragon din banii de pâine). Dacă eşti o persoană mai calculată, trebuie să înţelegi de la început că, dacă vei lupta împotriva unor adversari care au investit mult în pachetele lor de cărţi, îţi va fi foarte greu să-i învingi, oricât ai încerca.
De fapt acesta este şi mecanismul prin care asemenea jocuri se alimentează.

Managementul cărţilor de joc se face de pe site-ul PoxNora. Acolo îţi poţi pregăti pachetele, poţi schimba cărţile şi poţi achiziţiona noi cărţi de joc. Tot acolo poţi studia pachetele în linişte şi te poţi hotărî care din ele merită şi care sunt de umplutură.
Calităţile unei cărţi de joc nu se abat de la liniile generale şi bine-cunoscute ale jocurilor de strategie: atac, apărare, puncte de mişcare, abilităţi speciale etc. Destul cât să te ţină ocupat o perioadă de vreme, mai ales dacă iei în calcul şi summon-urile. Un aspect interesant e că unele cărţi (campionii, adică cei care luptă) pot fi upgradate în funcţie de performanţele în bătălie, însă o carte îmbunătăţită va costa mai multe resurse pentru a fi aruncată în joc. Pe scurt, dacă aveţi chef de tactici complicate şi planuri strategice în timpul liber (sau chiar şi la serviciu), puteţi încerca jocul, cu rezerva că trebuiesc avute în vedere cheltuielile ulterioare...

Mandrake Root






O luptă în care mă pregătesc să abandonez

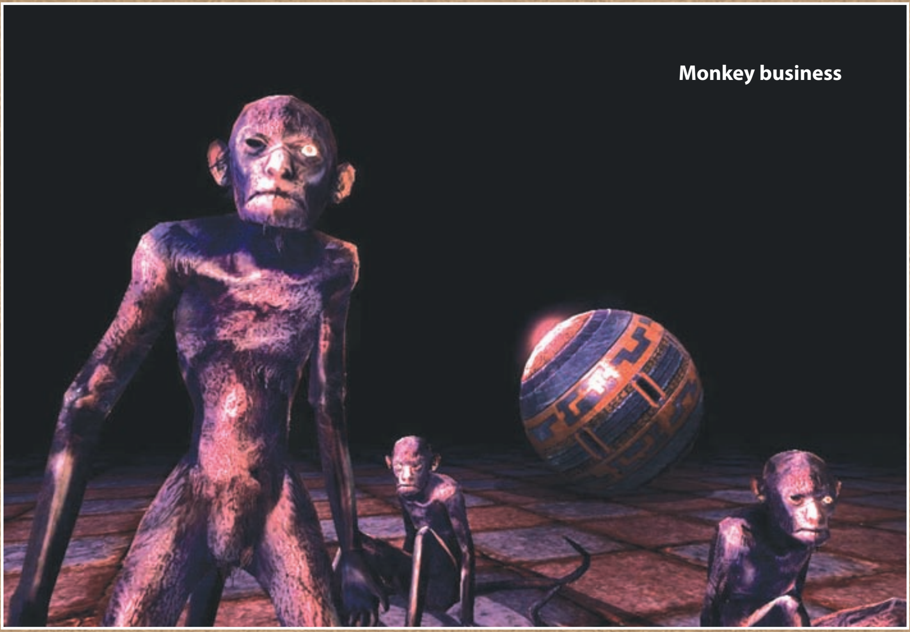

PESTE 11 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ţi propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase şi 9 clase diferite. Apoi personalizează-ţi eroul cu sute de combinaţii diferite de tunsoare, ton al pielii şi costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l şi eşti la un clic distanţă de reţeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienţi îţi stă la dispoziţie în limbile engleză, franceză şi germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că eşti novice sau veteran, o lume plină de aventuri şi fapte eroice te aşteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziţie să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aştepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informaţii live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informaţie obţinută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spaţiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIŢIONALE. SE APLICĂ RESTRICŢII ADIŢIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A şi/sau alte ţări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

THE BALL

Unreal Tournament III

The Ball este un mod deja cunoscut pentru Unreal Tournament III, un puzzle care dă viață unei conversii single player unice. Mod-ul concurează în competiția Make Something Unreal, cu premii în valoare totală de un milion de dolari, și a câștigat locul întâi în cadrul secțiunilor Best Gametype și Best Use of Physics, în prima fază a competiției.

The Ball te pune în pielea unui geolog care se împiedică și cade într-o cavernă ce adăpostește un gigantic complex de clădiri Toltece din epoca culturii și o bilă misterioasă. În drumul lui prin măruntaiele vechilor orașe și caverne uriașe, singurul său companion este o uriașă bilă de fier și aur, un artefact misterios cu ajutorul căruia își poate croi drum printr-o serie de caverne și strivi inamicii. Încet, adevăratul scop al acestui complex



Monkey business



Puzzle, puzzle, puzzle...

Toltec devine evident, iar eroul devine captiv într-o poveste veche de o mie de ani, despre trădare și secretomanie.

Mod-ul este unul episodic și a ajuns deja la al doilea capitol. Primul se intitulează Pehua, iar al doilea Oztoc. Ambele au fost incluse pe DVD-ul acestei ediții. Cea de-a treia parte, Teotl, va vedea lumina zilei în luna mai a anului 2009.

Ceea ce a surprins în cazul lui, a fost modul genial în care echipa producătoare s-a jucat cu legile fizicii. Niciun puzzle nu poate fi rezolvat fără ajutorul bilei, care poate fi împinsă și atrasă (magnetic) cu ajutorul unei arme cu proprietăți speciale, care seamănă, momentan, cu Impact hammer-ul. Cei 13 oameni din spatele proiectului ne promit, însă, ca în curând va avea un design original. Modul în care trebuie folosită este simplu – bila trebuie împinsă sau trasă de colo-colo pentru a acționa, prin greutatea ei, diverse dispozitive plasate în podele și pe pereți. Odată acționate, acestea fie te pun în fața unui nou obstacol, fie deschid ușile către o nouă încăpere și, implicit, un nou puzzle. Evident, trebuie să-l încerci pe propria piele pentru a-ți satisface curiozitatea.

Cert este că odată începută, aventura te va țintui în fața monitorului, captivându-te cu gameplay-ul fluid, logic, și grafica sa impresionantă.



Liftul de la capătul nivelului Teotl

Cea de-a treia parte ne va face cunoștință cu o gorilă imensă, de trei ori mai mare decât eroul.

În plus, echipa producătoare a decis să refacă complet prima jumătate din Pehua și câteva pasaje din Oztoc, pentru a-i crește calitatea și a ne introduce mai bine în poveste. O poveste bazată pe mituri reale, care ne va explica ce este bila și de ce există atât de multe capcane și puzzle-uri în inima unui vulcan.

În viitoarea versiune, Puzzle-urile originale din Oztoc 1 vor fi mutate în zone secrete, iar Pehua va face introducerea în The Ball mult mai interesantă, cu ajutorul câtorva scene spectaculoase. În concluzie, joacă-l, pentru că nu vei regreta, și așteaptă al treilea episod. Cu siguranță, va merita.

theball.toltecstudios.com



Amice, te fac o pasă?



Arma care va înlocui Impact hummer-ul

Tom Clancy's H.A.W.X

7

GEN Action
PRODUCĂTOR Gameloft
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME



Tranziția jocurilor produse de Ubisoft de la PC/console către platformele mobile a devenit o rutină. Așa se face că H.A.W.X., noul joc de acțiune în care jucătorul se distrează cu avioane de vânătoare ultramoderne, pârjolind câmpiile și luptând pentru a cuceri înălțimile, a poposit și pe telefoanele mobile. Pentru că este un shooter pentru mobile, deci trebuie să fie cât mai accesibil maselor, avionul controlat de tine trage non-stop cu boabe, lăsând doar manevrele evazive în seama ta. În cazul întâlnirilor cu diverși boși (uriașe avioane de luptă, tancuri de dimensiunile unei piramide), poți folosi și arme mai distructive decât mitraliera standard, însă doar la anumite intervale de timp – un mănunchi de rachete, expediate dintr-un foc către țintă, sau o bombă inteligentă, care pulverizează tot ce mișcă în imediata ei apropiere. Din când în când, te poți pricopsi cu câte un scut energetic, vieți suplimentare și chiar suport aerian.

Ciudat este că distrugerea avionului proprietate personală îți poate aduce uneori victoria, mulțumită valului de avioane de suport care curăță ecranul de inamici imediat ce ai fost pulverizat. Dacă în acel moment te cafteai cu un boss mai nervos, la respawn acesta va fi fost de mult dezmembrat. Prin urmare, nu există prea multă provocare.

Apoi, din punct de vedere vizual, jocul nu excelează. Uneori ecranul terminalului devine prea încărcat, datorită numărului mare de trasoare, rachete și unități inamice aflate într-o continuă deplasare. Nu-i de mirare că la un moment dat am avut probleme în a înțelege ce se întâmplă pe ecran, încercând să manevrez cu măiestrie avionul printre mii de gloanțe, obuze și roiuri de avioane. Cu cât este ecranul mai încărcat, cu atât jocul devine mai... „halucinant". Totuși, nu vreau să fiu înțeles greșit, H.A.W.X. nu este un joc prost. Arată destul de bine, este distractiv și te ține în priză. Singura problemă vine din partea producătorului, care a introdus mult prea multe elemente în joc, mare parte dintre ele afectând în mod negativ gameplay-ul.

■ **mOBi**

Chuck Norris: Bring on the Pain

9

GEN Action
PRODUCĂTOR Gameloft
OFERTANT Vodafone live!
FORMAT J2ME



Se zice că nu există nicio teorie a evoluției, ci doar o listă de creaturi cărora Chuck Norris le-a dat voie să trăiască. Chuck Norris știe unde stai, ți-a intrat deja în casă și te așteaptă cu cureaua pe masă.

În realitate, actorul are 69 de ani împliniți și este celebru pentru filmele și serialele de acțiune în care a jucat, iar de curând datorită site-ului www.chucknorrisfacts.com, o listă de „dovezi" ce confirmă ceea ce unii dintre noi știam deja: Chuck Norris poate fi mai rău decât însăși Moartea. Chuck Norris poate să strănute cu ochii deschiși, și să ucidă două pietre cu o pasăre și a distrus până și tabloul periodic al elementelor, deoarece nu recunoaște decât elementul surpriză.

În jocul Chuck Norris: Bring on the Pain, el este omul de care ai nevoie pentru a opri o armată, Gameloft oferindu-ne un joc de acțiune în care cei doi pumni ai eroului fac legea din Texas până în Rusia. Chuck este ușor de controlat, indiferent de tipul terminalului pe care este îndrumat, iar din punct de vedere al gameplay-ului, este deosebit de distractiv. Umorul, însă, joacă un rol decisiv. Trecerea de la un nivel la altul este marcată întotdeauna de câte o perlă amuzantă, extrasă din arhiva lui Chuck Norris, în vreme ce diverse cut-scene-uri au rolul de a ne descreți și mai mult frunțile. Chuck Norris: Bring on the Pain este un joc original, ce mustește de acțiune și umor de foarte bună calitate, cu o grafică excelentă, plină de detaliu. Te poți bucura de el chiar dacă nu ești un fan al genului, jucându-l pe nivelul minim de dificultate, numai pentru a-i urmări amuzat pățaniile. Jucătorilor hardcore le sunt rezervate din start alte două niveluri de dificultate, mult mai provocatoare.

Așadar, dacă ești fan Chuck Norris și i te închini în fiecare seară înainte de culcare, Chuck Norris: Bring on the Pain este unealta ideală prin care îți vei putea arăta devotamentul față de omul-zeu. Cu cât mai repede, cu atât mai bine. Pentru că, mai mult ca sigur, Chuck Norris știe unde stai și te poate ucide cu oricare dintre cele 1142 de obiecte prezente în sufrageria ta inclusiv cu sufrageria.

■ **mOBii**

Platforme de test: Samsung Omnia și Nokia N73


www.menshealth.ro
Men'sHealth
REVISTA PENTRU BĂRBAȚI
> SEX TROTTER
învață să ai orice femeie din lume
> DĂ JOS BURTA!
în doar 4 săptămîni
> SĂNĂTATE
verifică-ți articulațiile!
> 640 de mușchi și tot atîtea sfaturi din fitness, nutriție și sănătate
Special! Cum afli dacă partenera te înșală. p. 50
Men'sHealth
Promisiunea anului
DĂ JOS BURTA
ÎN DOAR 4 SĂPTĂMÎNI
SEX TROTTER
ÎNVAȚĂ SĂ AI ORICE FEMEIE DIN LUME
MĂNÎNCĂ INTELIGENT
CONTROLUL ARTICULAȚIILOR
640
DE MUȘCHI ȘI TOT ATÎTEA SFATURI DIN FITNESS, NUTRIȚIE ȘI SĂNĂTATE
GHID DE STIL 2009
MH 4 ANI
Acum la toate punctele de difuzare a presei!
O revistă editată de
Hubert Burda Media
Burda Romania

Rollon

Şi totuşi se-nvârte...în gol

http://www.miniclip.com/games/rollon/en/





În general, viaţa unei bile este definită de două coordonate esenţiale: raza şi viteza de impact în geamul vecinului. Din fericire, unele bile au fost hărăzite de la bun început unui destin mult mai înălţător. Da, înălţător, pentru că destinul a întins o mână, a luat bila, a trântit-o undeva, pe-o platformă situată între Dumnezeu şi lume şi a încurajat-o plin de importanţă:

- Pisi, treaba ta cum te întorci acasă în Bilandia. Da' vezi că-s nişte teleportări la final de nivel, poate te ajută. Hai, te învârţi tu şi-i dai de capăt.

Şi dus a fost. Iar bila a rămas spânzurată în eter, pe undeva pe la nivelul 1. Aici e simplu: te învârţi drept înainte, te avânţi vitejeşte spre teleportare, sari şi… şi pici în cap, că aveai viteză prea mare. Aşa că o iei de la capăt, îl înjuri pe fizicianul ăla tâmpit care a inventat inerţia şi rogi jucătorul să apese mai cu milă pe taste (stânga dreapta, sus, jos), doar-doar vei ajunge şi tu întreagă la nivelul următor. Şi te înarmezi cu răbdare, că-s doar 50 de niveluri până la final. Unul mai complicat decât altul, să ştie şi mintea şi reflexele că aveţi de muncit până la „Felicitări! Ai ajuns acasă! Şi acum treci din nou sus, că sigur apare Rollon 2 în curând!".

Basketball Slam

Welcome to the Flash Jam

http://www.miniclip.com/games/basketball-slam/en/



Dacă Scufiţa Roşie ar fi jucat baschet, Lupul n-ar mai fi întrebat-o ce are în coş, ci ar fi luat-o la bătaie pentru coşurile ratate în repriza a doua (Lupul e un personaj negativ şi orice personaj negativ e şi parior înrăit).

Din fericire pentru poveste şi pentru sănătatea mintală a copiilor de grădiniţă, baschetul e un sport pentru oameni normali, care nu vorbesc cu animale dubioase şi care poartă doar echipament din comerţ. Asemenea oameni intră acum în teren, unul câte unul, gata să lupte pentru tine, deţinătorule de tastatură.



Spre deosebire de joacele multe şi complicate scoase de EA, joculeţul de faţă e cât se poate de simplu: iei o echipă necunoscută (Cows, Druids – pentru cine gustă un apropo sec), alegi un adversar, intri în teren, pasă, aruncare, fuga-fuga după oponent, fură mingea, contraatac, punct! Mă rog, puncte.

Cine se simte cu adevărat stăpân pe situaţie poate arunca un ochi şi prin opţiunea de campionat. Din păcate, nici acolo nu şi-a făcut loc adevăratul fair play şi butoanele de „cot în figură", „piedică parşivă" sau „dă-i să zacă" rămân în continuare ascunse. Cine ştie, poate după finală se arată şi ele…

Word Sailing

Ai carte, ai parte

http://www.miniclip.com/games/word-sailing/en/



În copilăria sa, micul Jim Hawkins a alternat cu succes învăţătura cu hoinăreala prin port. Bine, asta e doar un fel de-a spune că haimanaua puberă freca duda toată ziua printre bărci şi marinari, iar partea alternativă consta doar în locul în care-şi uita cărţile: fie pe bocaport, fie acasă, după borcanele cu magiun.

Din păcate, nimeni n-a catadictit să-i explice aceste subtile nuanţe lingviste şi doamnei Hawkins, aşa că puşlamaua a crescut fericită până la 15 ani, mereu şi mereu în clasa a doua. Atunci s-a rupt firul, odată cu venirea unei scrisori lungi în care madam Hawkins era anunţată că prodigiosul ei fiu a picat a nşpea oară clasa şi, prin urmare, este exmatriculat definitiv şi irevocabil (cuvinte care n-au avut prea mare efect asupra juniorului, fiind prea complicate).

„Nu-i nimic, io mă fac marinar!" a mârâit el şi pe-aici ţi-e drumul spre port. Din păcate, portul era închis (o epidemie de rău de mare, din câte se pare), aşa că singurul loc unde se mai putea naviga în voie era pe net. A navigat puştiul, a găsit un loc pe goeleta Shakespeare şi a aşteptat vântul. Vânt ioc. În locul lui erau doar nişte pătrate cu litere tipărite pe ele, plus un căpitan nervos: „Matelot, ascultă comanda la mine! Te uiţi la litere, compui cuvinte cât mai lungi şi complicate, hai, dă-i bătaie, că altfel nu ne mişcăm nicio milă şi acum suntem deja în cursă!"

Şi cursa-i lungă şi cuvintele complicate… Ce te faci? Pui mâna pe dicţionar, mai amesteci literele între ele, le combini după ureche (că poate iese ceva), eşti atent în primul rând la literele cu bonus (şi la consoanele dubioase gen X – da, Sex e un cuvânt care oferă multe puncte, dovadă că şi vocabularul apreciază încrucişarea) şi te rogi să ieşi pe primul loc la finalul campionatului. Asta dacă ai ales un nivel de dificultate mai serios, altfel e floare la ureche. Mai am de zis ceva? A, da: vânt bun din pupa!

Jet Ski

Călare pe motoare

http://www.miniclip.com/games/jet-ski/en/



Adevăraţii posesori de motoare ar face o faţă a naibii de lungă dacă le-aş spune că unii semeni de-ai lor nu pun mare preţ pe casca de protecţie dacă n-au şi o vestă de salvare.

„Du-te băi, ăsta e praf în ochi!" ar mârâi unii, nedumeriţi probabil de scopul unui asemenea accesoriu. „Păi la ce să-mi folosească vesta, să nu mă înec în lanu' de porumb? Să nu mă atace rechinul-gândac de Colorado?"

Ei bine, nu e praf în ochi. Nu e nici măcar o fărâmă de praf, drumul e relativ lin (acum, cât nu e furtună), iar motorul toarce şi e gata de cursă. Cum, care cursă? Cursa de jet ski, evident. Iei frumos un pilot virtual de urechi (pardon, nu poţi. Are cască), îl pui pe scuterul acvatic şi îi dai drumul în cursă. Dacă simpla viteză te plictiseşte în ălea trei ture de pont, n-ai decât să mai aduni ţucumberii de pe traseu, să mai faci o cascadorie pe rampă sau să ieşi în decor, să aibă şi adversarii o şansă în plus. Fii atent însă, nu treci mai departe dacă nu câştigi cursa, aşa că lasă-l pe bunul samaritean în vestiar şi dă-i bătaie!



■ **Jack the Ripper**

Samsung HT-BD2 Blu-ray Home Cinema



Încet, dar sigur, atmosfera devine din ce în ce mai animată în jurul Blu-ray-ului. Oferta producătorilor devine tot mai tentantă, iar echipamentele dedicate acestui „moft" nu încetează să apară. Samsung îşi joacă frumos cărţile la această masă cu o miză atât de ridicată. El se aruncă în competiţie mai ales pentru că ştie că se bazează pe o pereche câştigătoare. La această rundă, sistemul home cinema Samsung HT-BD2 Blu-ray cu siguranţă pare a fi perechea câştigătoare. Spre deosebire de componentele achiziţionate separat, unde pot apărea diverse inadvertenţe, în acest caz nu trebuie să ne facem deloc griji. Playerul stand-alone Blu-Ray este în acelaşi timp amplificator pentru un sistem audio 7.1. Boxele ce completează perechea câştigătoare au un design sobru, elegant şi oferă o calitate excelentă a audiţiei, pe care numai un player Blu-ray ar putea să o scoată în evidenţă. Când vorbim de liga superioară, se subînţelege că toate funcţiile şi decodările sunt în priză. Elemente de genul Dolby, DTS, HD şi alte variaţiuni ale acestor formate sunt la datorie în momentul în care apăsaţi butonul power.

Playerul nu este cel mai slim de pe piaţă, însă dacă ţinem cont de ceea ce este capabil să ofere, devenim ceva mai îngăduitori. Partea de conectică îşi are felia ei. Este destul de bogată, de aceea poate fi conectat orice fel de device de ultimă generaţie. Indiferent că vorbim de conectorul HDMI 1.3 sau de intrările audio auxiliare digitale, există posibilitatea de a fi utilizat şi împreună cu alte echipamente sau console pe care le avem acasă. Puterea maximă ce poate fi „eliberată" în boxe trece binişor de 1000 de waţi şi acest lucru chiar se simte.

Ofertant: Partenerii Samsung, **Preţ:** 4000 Lei



Logitech Cordless Desktop S520

Designul este unul dintre cele mai importante elemente ale produselor Logitech. Armonia perfectă între design şi ergonomie face ca acest kit format din tastatură şi mouse să fie pe placul multora. Folosind tehnologia wireless, îţi conferă o senzaţie de libertate, de uşurinţă în utilizare. Stilul în care a fost creată această tastatură este unul mai deosebit. Se observă o continuitate, eliminarea pe cât posibil a liniilor drepte şi implementarea unor forme curbe ce punctează foarte bine la capitolul ergonomie. Tastatura este foarte subţire, având tastele asemănătoare cu cele existente pe notebook-uri. Implementarea unei tehnologii de economisire a energiei a dus la creşterea duratei de viaţă a acumulatorilor cu până la 15 luni în cazul tastaturii şi aproximativ 8 luni în cazul mouse-ului.

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 240 Lei

Acer M900

Nu e cazul să fiţi impresionaţi. Dacă nu aţi ştiut, chiar şi cei de la Acer s-au gândit să intre pe piaţa deja nebună a terminalelor mobile. Printre cele mai recente modele se numără şi varianta M900. Cei care îndrăgesc modelele HTC vor fi şi mai impresionaţi de facilităţile noului Acer M900. Spre deosebire de concurenţă, acesta dispune şi de un ecran LCD sensibil la atingere, dar şi o tastatură full QWERTY de o dimensiune ceva mai utilizabilă ce culisează chiar de sub telefon. Pasionaţii e bine să ţină cont şi de faptul că Windows Mobile 6.1 rulează ca sistem de operare, iar ca specificaţii, au o listă lungă de unde pot alege. În primul rând, pentru zona de oficie există preinstalate aplicaţii de recunoaştere a scrisului de mână, iar pentru protecţie există cititorul de amprente.

Pentru amuzamentul personal sau al celor din jur, se pot înregistra secvenţe sau fotografii de calitate datorită senzorului foto de 5 megapixeli. La nevoie, pot fi realizate chiar şi apeluri video, prezenţa celei de-a doua camere foto facilitând această funcţie.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 119 x 62 x 17 mm
- Greutate: 188 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 65.000 culori, 480 x 800 pixeli
- Cameră foto: 5 Megapixeli (2592 x 1944)
- Sunet: Polifonic, MP3, MP4, eAAC+, WMA
- Transfer Date: GPRS, Wi-Fi, EDGE, 3G,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA (SiRF Star III)
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

Asus Axe Square

Vin vremuri fierbinţi. Am cam scăpat de iarnă şi de temperaturile ei scăzute. Mâine – poimâine ne trezim în mijlocul verii şi vom constata cum ne pocnesc calculatoarele. E momentul să faceţi ceva pentru ele. E momentul să puneţi baza unei răciri foarte eficiente şi aproape fără zgomot. De aceea Asus a lansat în ediţie limitată acest cooler „de aur" ce susţine un ventilator foarte silenţios de 120 mm. Turaţia va suferi diverse modificări în funcţie de temperatura procesorului pe care tronează. Asus Axe Square este construit în aşa fel încât să poată fi poziţionat fără prea mult efort pe o gamă cât mai variată de procesoare, începând de la modelele Intel Core 2 Duo „parcate" pe socket-uri LGA 775 şi terminând cu cele mai recente modele AMD Phenom montate pe socket-uri AM2 şi 1207.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 256 Lei





Kworld KWPCTV 1600 PC to TV

Acum ceva timp am căutat disperat prin magazinele de profil o soluție cât mai comodă și mai eficientă care să-mi permită să afișez o imagine din calculator pe un TV sau alt device video. Odată cu introducerea „default" a conectorului video out în plăcile video, lucrurile s-au mai cizelat, însă problema nu era pe deplin rezolvată. Iată că într-un final, cei de la Kworld au realizat un convertor video ce poate realiza exact ceea ce aveam nevoie. Fără drivere sau alte aplicații instalate, se poate afișa o imagine cu o rezoluție maximă de până la 1600 x 1200 pe orice TV sau dispozitiv video, indiferent de sistemul de operare sau mediul text ori grafic în care operăm pe respectivul PC. În funcție de nevoi, semnalul VGA poate fi convertit printr-o simplă apăsare de buton, în format S-Video, RGB & Y.Cb.Cr. și CVBS. În funcție de configurația PC-ului, se poate folosi și în modul dual display. Imagina afișată pe ecranul TV-ului poate fi „corectată" în fel și chip. Începând de la luminozitate, contrast, saturație și terminând cu reglarea independentă a dimensiunii imaginii pe orizontală sau verticală. Tot dintr-o simplă apăsare de buton, imaginea poate fi rotită, „înghețată" sau mărită în funcție de ceea ce avem nevoie. Toate aceste modificări pot fi făcute și dintr-o mini telecomandă pentru situațiile în care locația convertorului nu ne este la îndemână.

Ofertant: ITDirect, **Preț:** 217 Lei

Asus Ai Guru SV1



Deocamdată încă nu e foarte răspândit, dar am o presimțire că va face ceva furori pe piață. Avem la dispoziție primul „PC" dedicat comunicării… video. Baza stă în rețeaua Skype și, după cum e de așteptat acesta ne permite să realizăm video-telefonie cu oricine dispune de un webcam sau un astfel de gadget. Asus Ai Guru SV1 dispune de un ecran LCF de 7 țoli, o cameră video și un mini speaker. Conectivitatea poate fi realizată prin fir, iar pentru un grad mai mare de libertate se poate utiliza și o conexiune wireless. Tot ce trebuie să faceți este să conectați device-ul la internet, să activați sau conectați pe un cont de Skype și sunteți gata de povești. Rapid, eficient și foarte ușor de utilizat.

Asus SP-BT23

O denumire care nu sugerează foarte multe, însă care-i poate impresiona pe foarte mulți. SP-BT23 este o variantă de mini boxe stereo pe care cei de la Asus o recomandă tuturor celor care vor să-și asculte melodiile preferate oriunde ar călători. Modul de utilizare este deosebit de simplu: nu are nevoie de nici un fel de configurare, ci se activează funcția de Bluetooth a telefonului, playerului MP3, a iPod-ului sau chiar a PC-urilor ce dispun de așa ceva. În caz contrar, se poate folosi cu încredere intrarea audio normală, cu fir de tip Line-in. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, calitatea și puterea sunetului redat sunt impresionante. Conform legilor fizicii, pentru a crea un sunet plăcut, trebuie să conțină și un spectru de frecvențe joase. Pentru acest lucru e nevoie de o incintă (woofer), de care Asus SP-BT23 nu dispune. Rezolvarea acestei probleme vine tot din forma lui ce permite poziționarea în mai multe moduri, astfel obținându-se prin reflexii anumite tonalități asemănătoare unor bași, ceva mai „subțiri".



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 333 Lei

Motorola ZN300

A trecut ceva timp de când nu am mai vorbit de produse Motorola. Ei bine, în tot acest timp, nu au stat degeaba și și-au pus din nou mintea la contribuție pentru a lansa un nou produs care, cred eu, va avea succes. Noul ZN300 este un model quad-band, foarte fițoșel, cu o cameră foto de 3,1 megapixeli, ce dispune de o funcție de zoom digital de până la 8x și un bliț de tip let pentru pozele nocturne. După cum reiese din specificațiile producătorilor, acest telefon are pretenții și de cameră video digitală. Ba mai mult, implementarea din start a unei aplicații ce permite înregistrarea, redarea și… editarea de material video ține să îmi întărească afirmațiile. Din păcate memoria internă nu este tocmai optimizată pentru astfel de activități, 8 MB fiind insuficienți. Totuși, eu vă recomand un card de memorie foarte rapid pentru că există posibilitatea de a suplimenta cu până la 16 GB capacitatea de stocare.



Specificații

- Rețea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 96 x 46 x 15 mm
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, (2048 x 1536)
- Sunet: MP3, eAAC+, WMA, Polifonic
- Video Player: MPEG4, WMV, 3GP
- Transfer Date: GPRS, EDGE, HSCSD
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 940 mAh
- Stand-by: până la 400 ore
- Talk time: maximum 7 ore 30 min.

Nokia N86 8MP

Te bate gândul să îţi schimbi telefonul? Ei bine, de ce nu iei în calcul acest Nokia N86? Are de toate şi pentru toţi şi colac peste pupăză arată şi foarte bine. Indiferent de domeniul în care lucrezi sau trăieşti, acest telefon poate fi uşor adaptat nevoilor fiecăruia. Îţi place zona multimedia? Nicio problemă. Nokia N86 dispune de o cameră foto de 8 megapixeli ce imortalizează lumea printr-un sistem optic Carl Zeiss, autofocus şi alte nebunii. Elementul de distracţie este completat şi de playerul media. Datorită unor butoane dedicate, aveţi posibilitatea de a vă transforma telefonul într-un inedit player MP3. Dacă sunteţi adeptul jocurilor, atunci culisaţi tastele în sus şi automat transformaţi telefonul într-o consolă de jocuri. Prietenii N-Gage ştiu de ce. Partea mai plictisitoare, cea în care suntem nevoiţi să lucrăm cu documente sau calcule tabelare, este şi ea inclusă. Graţie unei suite office vă puteţi realiza, citi sau edita documentele oriunde aţi fi. Practic şi eficient.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 103 x 51 x 17 mm
- Greutate: 149 grame
- Ecran: OLED, 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 8 MP, (3264 x 2448) autofocus, dual LED flash
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS, + FM transmitter
- GPS: DA, cu A-GPS Suport
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până la 312 ore
- Talk time: maximum 6 ore 20 minute

Logitech Squeezebox Boom



Pe vremuri, era o mândrie să ai în posesie o linie audio performantă în care să existe un CD player, un deck simplu sau dublu pentru casete şi un receptor radio. Acompaniate frumos de un amplificator stereo cu sau fără telecomandă şi un set de 2 boxe de dimensiuni generoase capabile să redea sunetul pe 3 sau 4 căi. E şi acum o adevărată plăcere să stai în faţa lor şi să asculţi hiturile care nu demult îţi zbuciumau tine-reţea. Acum e cu totul altă poveste. Totul tinde spre miniaturizare şi o întreagă linie audio de atunci este acum redusă la nivel de „cutiuţă". Logitech vrea cu tot dinadinsul să folosească tehnologia modernă. Noua cutiuţă Squeezebox Boom include un amplificator de 30 de waţi şi o pereche de difuzoare ce îşi dau mereu silinţa să fie la înălţime. Coloana audio poate fi furnizată prin intermediul unui PC sau direct de pe internet prin căutarea unui post de radio din zecile de mii existente. Conexiunea la „reţea" se poate face şi cu fir şi wireless, iar controlul de la distanţă cu ajutorul unei mici telecomenzi. Înainte de a asculta melodiile preferate de pe calculatorul propriu, este necesară instalarea unei aplicaţii proprietare ce pune la dispoziţia ascultătorilor întreaga colecţie audio. În ceea ce priveşte posturile de radio, întotdeauna avem la suflet câţiva DJ ce ne pot face dimineţile, după-amiezele sau serile mult mai plăcute. Din acest motiv puteţi să vă setaţi postul de radio favorit pe unul dintre cele 6 butoane pentru preset-uri. Ascultarea unui post de radio necesită doar o conexiune la internet, fără a mai fi nevoie să intre în ecuaţie un PC sau alt device.

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 1467 Lei

Asus Eee PC 1002HA



Iată că a venit şi momentul ca cei de la Asus să mai ridice puţin ştacheta. De această dată au lansat pe piaţă un nou model de Eee PC, o adevărate bijuterie, extrem de elegantă. Caracteristicile şi specificaţiile tehnice sunt în general cam aceleaşi, însă noutatea vine de la „haină". Mult mai frumos croită, aranjată, de o nuanţă de negru perlă, foarte elegantă. E drept, e ceva mai sensibilă la urme şi mici zgârieturi, dar totuşi arată demenţial. Modelul 1002HA vine cu un nou concept: stocarea hibridă. Iniţial avem în interior un HDD de 160 de GB căruia i se mai adaugă alţi 10 GB de spaţiu virtuali pe serverele Asus în care se pot stoca, într-un mod codat, bineînţeles, diverse documente, fişele multimedia sau chiar arhive, putând fi accesate ulterior de fiecare dată când avem nevoie de ele.
Deosebit de practic.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 1799 Lei

■ BogdanS

DOMINĂ-ȚI INTELIGENT CONCURENȚA

Nu știu de ce, dar presimt că în curând voi simți sfârâit de degețele și miros de creier ars. Cu greu, ce-i drept, am scăpat de încă un sezon rece, în care mai toată lumea, mă refer la jucătorii supărați, s-a preocupat de cu totul alte lucruri decât de meseria de gamer. Așadar stimabililor, pregătiți-vă! Încep competițiile acerbe și confruntările dintre clanuri. Parcă mâine-poimâine mă și văd la vreo mare finală făcându-vă poze, luându-vă interviuri și citindu-vă în ochi fericirea.

Unii poate vor reprezenta din nou țărișoara noastră minunată peste mări și țări și nu strică să fiți prevăzători. Cum? Cu mult antrenament, cu multă sârguință și... cu un echipament pe măsură. Știți vorba aia... „haina face pe om". Ei bine, și un controller potrivit poate evidenția un jucător.

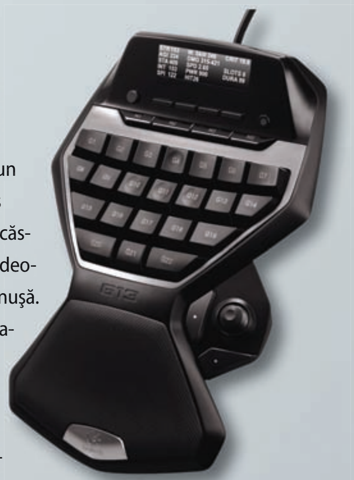
Au apărut și pe la noi „sfertuce" de tastaturi la care cei mai neavizați se uită cruciș întrebându-se la ce folosesc? O fi criză, dar să apară tastaturi cu doar câteva butoane pe ele, chiar e prea de tot.

Ei bine, asta e și ideea. Un jucător nu va sta niciodată să-și scrie compunerile sau rândurile siropoase pentru prietene cu așa ceva. Acest gen de gamepad-uri sunt doar pentru joacă și performanță. Contează foarte mult o ergonomie potrivită, butoane poziționate în așa fel încât să simți puterea la vârful fiecărui deget. Astfel de controller-e sunt add-on-uri pentru tastaturile clasice, nu substituiri scumpe ce ocupă un spațiu redus și dau bine în poză.

Tehnica a avansat și, odată cu ea, se modifică și imaginația noastră. Așadar, cei care iubesc la nebunie FPS-urile sau jocurile de acțiune în general clar trebuie să arunce o privire peste sugestiile următoare.

■ **BogdanS**

Logitech G13 Advanced Gameboard



Logitech își ia partea de lauri încă de la bun început. E drept că vorbim de un produs proaspăt lansat, care i-a lăsat pe toți cu gura căscată. În primul rând, se evidențiază forma sa deosebită, ergonomică, ce se potrivește ca o mănușă. Apoi, display-ul LCD inclus, pe care pot fi afișate informații adiționale din timpul jocurilor, este atracția zilei. În ciuda faptului că tastele sunt perfect aliniate în linie dreaptă și că uneori e ceva mai dificil să accesezi butoanele din extremități, acestea pot fi iluminate în nuanțe diferite pentru a fi mai ușor de localizat în condiții de lumină mai slabă.

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** 459 Lei

1

SPECIFICAȚII:
Taste iluminate: DA,
Rotiță Scroll: NU,
Mini-Joystick: DA

Belkin Nostromo SpeedPad n52te



Foarte drag mi-e și modelul n52te al celor de Belkin. Știu că și cei de la Razer și-au vârât „ghearele" aici și asta nu face decât să mă bucure. Lipsa ecranului LCD este simțită, însă nu suficient de puternic încât să nu constatăm așezarea puțin mai ergonomică a tastelor, includerea unei rotițe de scroll și poziționarea unui mini joystick chiar la dispoziția degetului mare.

2

SPECIFICAȚII:
Taste iluminate: DA,
Rotiță Scroll: DA,
Mini-Joystick: DA

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 235 Lei

Genius ErgoMedia 500

Surprizele se țin lanț, iar una destul de plăcută vine și de Genius. De această dată vorbim de o tastatură de gaming simplistă, dar foarte ergonomică. Nu avem foarte multe taste pe care să le programăm, însă avem inclus un buton pentru cele patru direcții, o rotiță de scroll și... 2 conectori audio de tip jack în care ne putem conecta căștile și microfonul mult mai simplu.



3

SPECIFICAȚII:
Taste iluminate: DA,
Rotiță Scroll: DA,
Mini-Joystick: DA

Ofertant: Partenerii Genius, **Preț:** 141 Lei

Saitek Cyborg Command Unit



Varianta ceva mai futuristă este prezentată de către cei de la Saitek. Ar fi fost puțin ciudat dacă seria Cyborg nu ar fi conținut și o astfel de soluție. Ei bine, da, avem o propunere, una extrem de „ajustabilă" pentru dimensiunea palmelor fiecăruia și cu funcții optimizate pentru fiecare gen de joc. Dintr-un singur buton se poate comuta între modurile FPS, strategie și RPG, astfel că nu este nevoie să ne creăm profiluri noi de fiecare dată când schimbăm genul de joc.

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preț:** 158 Lei

4

SPECIFICAȚII:
Taste iluminate: DA,
Rotiță Scroll: NU,
Mini-Joystick: DA

Cyber Snipa Game Pad V2

O variaţiune şi un stil mai deosebit de a oferi un concept modern despre ergonomie. Poziţionarea tastelor „de bază" şi crearea unui aspect de fluture par într-adevăr să dea roade. Faptul că acestea oferă o suprafaţă de contact ceva mai mare este chiar un lucru bun. Deşi sunt multe alte butoane în jurul acestora, spaţierea dintre ele nu creează acea senzaţie de îngrămădeală, ba mai mult ele devenind mult mai sugestive şi mai uşor de folosit.



SPECIFICAŢII:
Taste iluminate: NU,
Rotiţă Scroll: NU,
Mini-Joystick: NU

5

Ofertant: Partenerii Cyber Snipa, **Preţ:** 159 Lei

SteelSeries Fang Gamepad

Cei de la SteelSeries mizează pe o soluţie mult mai compactă, însă care poate fi personalizată. Numărul de butoane este mult mai bogat, motiv pentru care engine-ul celor de la Z-Board este prezent la datorie oferind posibilitatea ca în timpul competiţiilor să se poată realiza acţiuni şi combinaţii ce pot implica apăsarea a şapte butoane în acelaşi timp. Recomand acest device şi pentru faptul că este printre singurele modele ambidextre, adică poate fi utilizat fără probleme şi de dreptaci şi de stângaci.



SPECIFICAŢII:
Taste iluminate: NU,
Rotiţă Scroll: NU,
Mini-Joystick: NU

6

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 129 Lei

Zykon K1 Gamer Keyboard

Atunci când producătorii au scos în faţă sloganul Gamer-on-the-Go, au mizat foarte puternic pe faptul că vei purta această tastatură peste tot unde e rost de „cafteală"... virtuală bineînţeles. Că e vorba de lan party-uri sau competiţii între clanuri, cu o astfel de armă poţi să îţi arăţi măiestria oriunde ai fi.



SPECIFICAŢII:
Taste iluminate: NU,
Rotiţă Scroll: NU,
Mini-Joystick: NU

7

Ofertant: Distribuitorii Zykon Gameware, **Preţ:** 199 Lei

WolfKing Warrior Game Pad

Lupul îşi schimbă părul, dar se pare că năravul încă nu. Strânsa legătură existentă între companiile americane şi fabricile asiatice devine din ce în ce mai vizibilă. Eh, tot noi jucătorii suntem cei câştigaţi pentru că avem cu ce butona. Ce părere au cei care se joacă de pe laptopuri? Vă dau eu o sugestie. E mult mai plăcut să utilizezi o tastatură externă de acest gen pentru jocuri şi să păstrezi frumuseţile de taste clasice pentru messenger.



Ofertant: Partenerii WolfKing, **Preţ:** 121 Lei

8

SPECIFICAŢII:
Taste iluminate: NU,
Rotiţă Scroll: NU,
Mini-Joystick: NU

Sharkoon Rush Pad

Cei de la Sharkoon sunt ceva mai practici. Oferă o grămadă de butoane, unele chiar „tratate" cu materiale anti-alunecare, dar şi template-uri ce pot fi schimbate în funcţie de jocurile preferate. În acest fel nu trebuie să vă mai chinuiţi să ţineţi minte la ce foloseşte o anumită tastă, ci doar să citiţi ce scrie sub ea. Pentru meciurile în deplasare, producătorii oferă şi o gentuţă care să o protejeze şi să faciliteze transportul.



SPECIFICAŢII:
Taste iluminate: NU,
Rotiţă Scroll: NU,
Mini-Joystick: NU

9

Ofertant: Partenerii Sharkoon, **Preţ:** 76 Lei

Look@me keyboard

Ca să diversificăm puţin oferta, am zis să fac o sugestie şi celor care nu vor doar să se joace. Există foarte multe persoane cărora le place să scrie, să comunice prin text şi nu ar fi corect să nu-i băgăm în seamă. Ce aţi zice de o tastatură special concepută pentru astfel de activităţi, ce poate fi uşor operată cu o singură mână? Cu o mână scrii şi cu cealaltă... mişti mouse-ul, ţii un sendviş, o ceaşcă cu cafea, suc, apă, vorbeşti la telefon etc. Libertate totală. Nice job.



BenQ SP870

Te mâncă' de un home cinema?



Voi purcede prin a vă supune atenţiei o bijuterie proaspăt ieşită din „cuptoarele" celor de la BenQ. În materie de proiectoare, BenQ a avut tot timpul câte ceva de obiectat, de adăugat, de perfecţionat şi, de ce nu, de impresionat. Acest lucru se vede clar la acest model SP870. La prima vedere, pare un proiector foarte asemănător ca design cu unele modele precedente, însă găselniţa e în interior. Ca să nu mă învârt prea mult în jurul cozii, vă spun direct că o bună parte a succesului acestui model se datorează... lămpii. Datorită ei, BenQ SP870 intră în liga superioară a proiectoarelor ce ating bariera celor 5000 de ANSI lumeni.

Asta înseamnă o calitate mult mai bună a imaginii, deoarece este mult mai luminoasă şi se obţine foarte simplu un contrast ratio de 2000 la 1. Concluzia? O imagine mai luminoasă, culori mult mai vii şi mai plăcute. Avantajul unui astfel de proiector se vede şi mai bine în momentul în care doriţi să îl utilizaţi într-o încăpere în care în care lumina din exterior nu poate fi obturată.



Aşadar puteţi să urmăriţi programele sau filmele preferate în orice moment al zile. Nici cei care vor să susţină diverse prezentări în cadrul unor proiecte sau şedinţe nu vor fi dezamăgiţi. Costul întregii distracţii? Aproximativ 360 de waţi consum şi asta doar în ceea ce priveşte lampa. Noroc că există modul economic, ce poate fi activat atunci când nu e nevoie să „loviţi" mereu cu toată artileria şi astfel creşteţi şi durata de viaţă a lămpii cu aproximativ 50%. Făcând un calcul rapid, asta ar însemna în jurul a 3000 de ore de funcţionare, suficient pentru a acoperi puţin peste un an de zile cu o durată medie de funcţionare de 8 ore pe zi.

Printre funcţiile sale nenumărate, din care o bună parte se întâlnesc şi la alte modele, aş evidenţia-o pe una mai rarisimă. Aceasta îi permite utilizatorului să îmbunătăţească semnificativ cromatica în funcţie de nuanţa suprafeţei pe care este proiectată imaginea. Dacă fundalul este galben deschis, roz, verde deschis, albastru sau chiar variaţiuni ale griului, procesarea imaginii se va face diferit, astfel încât rezultatul să fie unul cât mai bun.

Din nefericire, trebuie să recunosc, sunt uşor dezamăgit de valoarea rezoluţiei native. În momentul de faţă, peste tot se vorbeşte în fel şi chip de HD, iar în cazul acestui proiector valoarea nativă este doar de 1024 x 768. Un fel de luminiţă de la capătul tunelului vine totuşi din partea engine-ului propriu. În momentul în care se detectează semnal video pe oricare dintre intrările proiectorului, se modifică şi rezoluţia, interpolat ce-i drept, în funcţie de caracteristicile imaginilor recepţionate. Astfel se pot proiecta imagini cu rezoluţii cuprinse între 640 x 480 şi 1600 x 1200, inclusiv şi cele în format wide 16:9.



Trecând peste acest impediment, SP870 este un proiector foarte capabil şi nu vă va înşela aşteptările, indiferent de condiţiile de lucru sau de modul în care este utilizat.

Ofertant: Partenerii Benq, **Preţ:** 12235 Lei

LevelOne WSK-3000

Pachet complet



Ți s-a întâmplat vreodată să fii nevoit să conectezi un alt PC sau laptop la rețeaua ta de acasă, pentru a accesa diverse lucruri sau pentru un simplu browsing pe net și să nu poți să faci asta? Există situații mai speciale când te lovești de mici neajunsuri care nu sunt deosebit de grave, dar care pe moment îți pot strica buna dispoziție. Simpaticii de la LevelOne se bat cu pumnul în piept cu noul lor broadband router ce este livrat împreună cu un adaptor wireless de rețea conectabil la USB. O idee minunată dacă dispuneți de un calculator cu care soarta a fost potrivnică și nu a fost ajutat cu o placă de rețea sau un modul wireless încorporat.

LevelOne WSK-3000 este chiar un „routeraș" tare simpatic. Cu un design mai deosebit, foarte ușor de configurat și administrat, vă poate partaja rapid o conexiune la internet cât ai zice pește. Pe partea de wireless, oferă suport pentru conexiuni rapide de tip N și este „împins" de la spate și de tehnologia MIMO ce ne permite să atingem rate de transfer foarte bune chiar și la distanțe mai mari. La ora actuală, se pune foarte mult accentul pe securitate, motiv pentru care cei fără prea multe cunoștințe în domeniu vor fi cei mai fericiți în momentul în care vor descoperi WPS Push Button. La o simplă atingere a acestuia, se securizează automat device-urile conectate în acel moment la router.

Ofertant: Royal Computers, **Preț:** 273 Lei

Western Digital My Book Essential Editon

Extinde-ți posibilitățile



Cea mai rapidă și mai eficientă metodă de a extinde capacitatea de stocare a unui PC este conectarea unui așa-zis HDD extern. În viziunea celor de la Western Digital, seria My Book este o soluție foarte rapidă, elegantă și foarte ușor de folosit pentru a vă salva informațiile prețioase. Acestea pot fi pur si simplu stocate în acest fel ori transportate într-o altă locație.

Capacitatea de stocare variază de la 160 de GB până la 1 TB. Modelul testat dispune de o capacitate de 640 de GB și poate avea o rată de transfer ce atinge frecvent limitarea impusă de standardul USB 2.0.

Ediția „Essential" dispune însă doar de interfața USB. Există însă și modele „mai experimentate" ce dispun și de interfață FireWire sau Ethernet.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 514 Lei

Kworld HDMI-321

Video blender

Dacă vă întrebați care e ideea celor de la Kworld cu privire la acest produs, ei bine, luați-o logic: HDMI 3 to 1. Simplu și fără bătăi de cap. Procedeul de funcționare este simplu. Se ia una bucată consolă PS3 și se conectează la TV, indiferent dacă e LCD, plasmă, proiector.

Ofertant: ITDirect, **Preț:** 196 Lei

Ce te faci dacă între timp ți-ai luat și un player Blu-ray sau folosești ieșirea TV-out a PC-ului tot pe HDMI? Simplu. Se ia acest dispozitiv, se conectează toate sursele de semnal HDMI de care dispui și se leagă mai departe la TV. Apoi, prin apăsarea unui simplu butonaș, se poate comuta imaginea pe diferitele surse de semnal video. Avantajul acestui dispozitiv este că în primul rând nu necesită alimentare suplimentară și este compatibil cu standardul HDMI 1.3.



D-Link Xtreme N Dual Band Gigabit DIR-825

Bandă dublă, plăcere dublă



Până nu demult, spectrul de frecvențe pe care utilizatorii îl puteau folosi pentru transferul de informații fără a fi nevoiți să plătească o licență era de 2,4 GHz. Pentru că numărul de dispozitive ce se „bat" în acest spectru a devenit atât de mare și interferențele între ele sunt la tot pasul, s-a luat decizia ca și spectrul de frecvență de 5 GHz să devină accesibil pentru utilizare „la liber", ca și în cazul celui în 2,4 GHz.
Acest colac de salvare este un fel de mană cerească dacă ținem cont că se dorește să se transfere informații din ce în ce mai multe și din ce în ce mai rapid. Echipamentele wireless ce folosesc ca transfer de date standardul N, încă în varianta draft, abia așteptau această minunată veste. Printre cei mai îndrăzneți se numără și D-Link, care au lansat acest veritabil router Wi-Fi Xtreme N Dual Band Gigabit DIR-825 capabil să-și facă simțită prezența simultan pe cele două frecvențe. Pentru utilizatorul unui astfel de echipament, avantajele cresc simțitor. În primul rând se poate face un management mult mai bun în ceea ce privește transferul de date. În afară de faptul că acest router poate face un soi de prioritizare a unui client în funcție de traficul pe care acesta îl face pe internet, se poate stabili și paleta de frecvențe în care să se facă acel transfer. De exemplu, o convorbire VoIP va fi întotdeauna prioritară, însă nu vrem nici să deranjăm alți clienți care vor să transfere cantități mari de date.
O astfel de soluție este extrem de utilă atunci când intră în scenă și jocurile on-line, streaming-ul video de mare definiție sau accesarea unor echipamente comune cum ar fi imprimante, scanere, diverse soluții de stocare etc. Din acest motiv, a fost implementat și portul USB, botezat SharePoint. Totuși, dacă preferați avantajele „cuprului", există și posibilitatea de a apela la cele 4 porturi Ethernet ce permit realizarea unor conexiuni de tip Gigabit.

Un alt aspect foarte important al unui router wireless este securitatea. Multă lume are de suferit din acest motiv, iar D-Link Xtreme N Dual Band Gigabit DIR-825 poate face ca totul să fie mult mai simplu.
Printr-o interfață grafică foarte prietenoasă se explică ce anume trebuie făcut ca rețeaua proprie de calculatoare să nu fie călcată de nepoftiți.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preț:** 629 Lei

Promise SmartStor NS4300N+

Nașul RAID-ului...



Stocarea unor date și utilizarea lor ulterior în bune condiții nu sunt chiar o joacă de copii. S-a investit mult în acest domeniu, deoarece o informație vitală pierdută din diverse motive poate avea consecințe dramatice. Cei de la Promise sunt conștienți de acest lucru și mereu și-au pus măiestria în slujba noastră. Rezultatul s-a concretizat în fel și fel de soluții ce sunt adaptate unui anumit segment de activitate. De această dată, vin în ajutorul nostru cu o soluție de stocare și back-up externă și independentă de resursele calculatoarelor noastre. Acest device, numit și NAS (Network Area Storage), se conectează la rețeaua noastră de calculatoare printr-o interfață Ethernet de 1 Gbps și, după configurarea unor câteva opțiuni, este gata, operațional. Practic, acest device, poate „înghiți" până la 4 HDD-uri Serial ATA. În funcție de scopul ales de noi, se poate crea o matrice RAID de tip 0, 1, 5 și 10. De exemplu, dacă dorim să stocăm cantități foarte mari de date și să le accesăm rapid, punem pe picioare un RAID 0. Dacă însă vrem un mediu mai sigur pentru date sensibile, marșăm pe varianta RAID 5. În cazul nostru, NAS-ul este dopat cu 4 HDD-uri Seagate, fiecare având o capacitate de stocare de 1 TB. Așadar, dintr-un foc putem accesa 4 TB de date la noi acasă foarte simplu, rapid și elegant. Producătorii au mers puțin mai departe și, prin implementarea protocolului UpnP, noi, utilizatorii putem folosi această „comoară" pe post de Server de Streaming în propria rețea. Indiferent că e vorba de muzică, poze, filme, le putem viziona pe oricare dintre PC-uri cu aplicații ca PowerDVD, Nero Showtime etc. Mai nou, au apărut și playere independente de PC. Le conectați direct la un TV și prin rețea se poate accesa orice material stocat pe acest NAS. Este interesant faptul că HDD-urile din interior pot fi scoase sau adăugate chiar în timpul funcționării. Practic, există nenumărate beneficii, însă faptul că îți poți stoca informațiile, datele personale, la un loc și într-un mediu sigur merită o astfel de investiție.



Ofertant: Maguay Impex, **Preț:** 36000 Lei

Nikon Coolpix S230

Ieşi la o drumeţie?



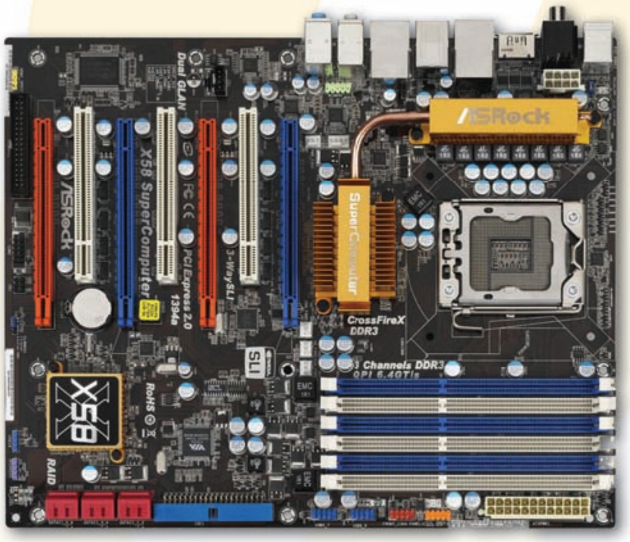


Vine sezonul estival, e timpul să facem pregătirile. Ar fi excepţional să rămânem cu o serie de amintiri plăcute. Nikon, care este un nume cunoscut în materie de camere foto, propune acest model de cameră foto tuturor celor care nu vor să-şi piardă timpul stând să facă anumite reglaje. Când totul este pe „auto", rezultatele sunt mai deosebite. Uşurinţa în exploatare vine şi datorită imensului ecran LCD de tip touch-screen. Toate setările ce ţin de cameră se pot face doar din apăsarea unor iconiţe sau a unor butoane virtuale. În mod normal, chiar şi într-o utilizare obişnuită ecranul are cel mai mult de suferit. Din acest motiv, el este tratat special să reziste la zgârieturi şi amprente. Fotografiile ce pot fi obţinute cu o astfel de cameră sunt de-a dreptul satisfăcătoare. În funcţie de momentul zilei, mediul înconjurător sau alte elemente care dau de lucru funcţiei scene auto selector, se reglează automat cel mai potrivit cadru: portret, landscape, close-up, backlight etc. Detaliile dintr-o poză pot spune multe lucruri. Din acest motiv, existenţa unui senzor foto de 10 megapixeli îşi va face rapid simţită prezenţa când vine vorba de spaţiul de stocare de pe cardul de memorie. Tot pentru uşurinţa în utilizare s-a încorporat şi un stabilizator electronic al imaginii ce compensează automat efectul de imagine tremurată şi efectul de sub sau supraexpunere.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 929 Lei

Asrock X58 SuperComputer

O bază… dotată



Te bate un gând să îţi faci un upgrade major? Dacă da, atunci un super jucător se poate lipi rapid de o super placă de bază. Lansată sub brand-ul celor de la Asrock, X58 este o astfel de placă. Ea este dedicată procesoarelor Inter I7, pe socket 1366, însă partea cea mai interesantă este în zona plăcilor video. Cu ajutorul lui Asrock X58, puteţi pune bazele unui super calculator ce poate rula fără probleme o configuraţie Quad SLI sau Quad CrossFireX. Dotările acestei plăci de bază sunt de-a dreptul ieşite din comun pentru o configuraţie desktop. Aşadar, 4 sloturi PCI Express, 6 conectori SATA II, din care se poate realiza un RAID 0, 1 şi 5, un port eSata II, 2 conectori FireWire, 2 conectori pentru Gigabit Lan, ieşire audio pe 8 canale, 6 porturi USB 2.0, o sumedenie de alţi conectori pentru diverse alte periferice sau front panel-uri şi, nu în cele din urmă, cele 6 sloturi de memorie pentru a realiza o uimitoare configuraţie Triple Channel DDR3. Cantitatea de memorie totală ce poate fi instalată? Scurt: 24 GB. Înşiruirea repetată a noţiunii Extreme Edition la capitolul procesoare suportate sau memorii de top deja mă face să am fiori pe şina spinării şi vise frumoase în seara aceasta. Uhhh....



Ofertant: onsite.ro, **Preţ:** 1136 Lei

A-Data XPG Xupreme 200X

Mooooore speeeed...

Vreţi nu vreţi, minunea s-a întâmplat. Cei de la A-data au acum motiv să se bată cu cărămizile în piept şi chiar foarte tare. Au lansat pe piaţă o nouă serie de stick-uri Flash capabile să ofere o rată de transfer de aproximativ 30 de MB/s. Îmi imaginez că acum sunteţi toţi impresionaţi, însă această valoarea de transfer nu s-ar fi putut obţine dacă nu s-ar fi implementat tehnologia ultra-fast Dual Channel. Aşadar, în interiorul minunatei cutii magice nu mai stă doar un simplu cip de memorie, ci două pentru o plăcere mai mare. Aşadar, valoarea de 200X nu mai face parte din niciun basm, a devenit realitate şi acum s-a întruchipat în acest pen drive capabil să pună la bătaie o capacitate de stocare ultra rapidă de 8 GB. Hai că se poate!



Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 169 Lei

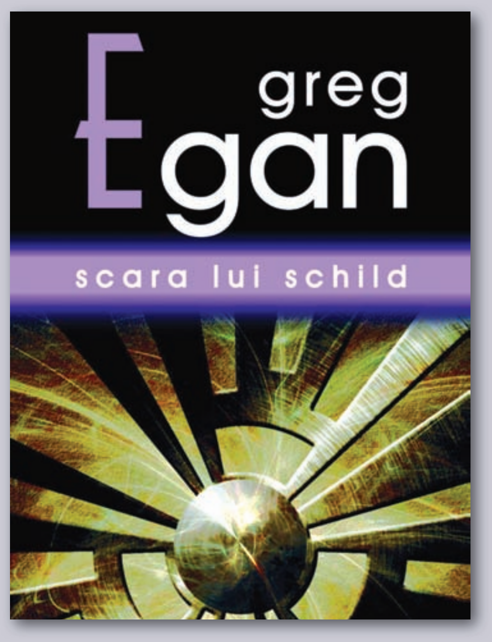
■ BogdanS

Titlu: Scara lui Schild

Autor: Greg Egan

Colecție: Nautilus

Traducător: Mihai Dan Pavelescu



Greg Egan s-a născut la 20 august 1961 în Perth, Australia, și a absolvit Facultatea de Matematică a Universității Western Australia. Este programator de calculatoare și în anii 1980 a început să publice povestiri în cea mai importantă revistă de SF britanică *Interzone* și în faimoasa revistă americană *Asimov's SF Magazine*. Egan se numără printre cei mai de seamă reprezentanți ai subgenului hard science-fiction, abordând temele ontologiei cuantice și matematice, natura conștiinței, genetica, realitatea simulată, sexualitatea, inteligența artificială și superioritatea materialismului rațional asupra religiei. În 1995 a primit Premiul John W. Campbell Memorial pentru romanul Permutation City, în 1998 Premiile Hugo și Locus pentru nuvela Oceanic și a fost recompensat de cinci ori cu Premiul Ditmar (echivalentul australian al Premiului Hugo) până în 2000, când a refuzat premiul pentru romanul Teranesia, ceea ce l-a exclus definitiv de pe lista viitoarelor nominalizări. A publicat romanele SF: Quarantine (1992; Carantina, Ed. Nemira), Permutation City (1994), Distress (1995), Diaspora (1997), Teranesia (1999), Schild's Ladder (2002; Scara lui Schild, Ed. Nemira).

Scara lui Schild

Lângă stația științifică Mimoza, în urma unui experiment, se creează accidental o sferă care se extinde cu jumătate din viteza luminii, înghițind totul în cale. Populația de pe planetele locale este silită să se refugieze în sisteme solare îndepărtate, însă lângă sferă rămâne o navă cu oameni de știință, care, pe lângă încercarea de a descifra legile ce stau la baza acestui univers nou creat, sunt puși în fața dilemei dacă să îngăduie sau nu existența unor noi forme de viață, care îi va duce până la urmă la acțiuni violente, dar și într-o călătorie extraordinară în altă lume.

Într-un viitor îndepărtat, regulile fizicii nu se vor mai aplica și un univers rival va amenința să-l înghită pe al nostru.

„Specialitatea lui Greg Egan este explorarea până la paroxism a ultimelor descoperiri științifice, iar în această privință Scara lui Schild este cu adevărat provocatoare, uluitoare și derutantă."

Publishers Weekly

„Egan este singurul scriitor de SF care poate transforma ideile amețitoare ale teoriei cuantice în romane excelente."

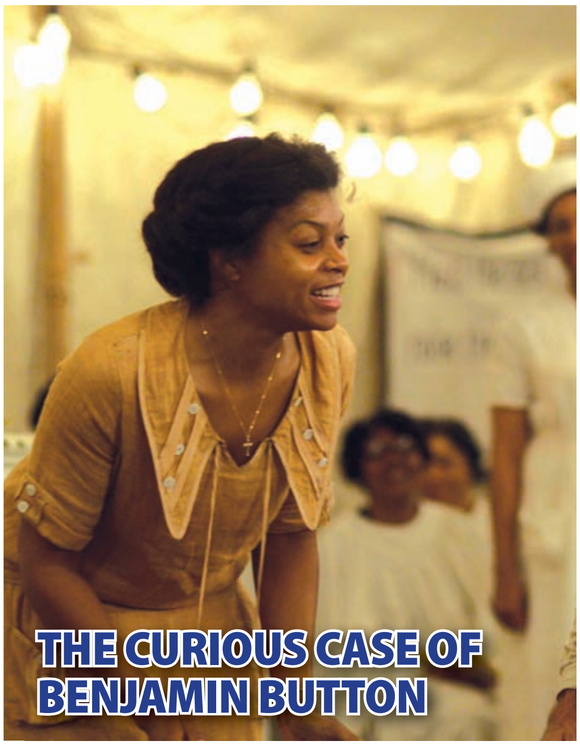
Library Journal

„O fascinantă examinare a continuității și a transfigurării identității nemuritorilor."

Fantasy & Science Fiction Magazine

„Topologica scară a lui Schild se încadrează perfect în temele generale ale lui Egan: abandonarea corporalității și trăirea în lumi virtuale nu ne va anula identitatea umană; ea va înainta pe treptele scării, asociată mereu formelor pe care le-a avut anterior."

Literary Supplement



THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON

Așa cum ne-am obișnuit, la Oscar-uri s-au adunat o mulțime de filme cu buget mare, actori de renume și pretenții mari. Printre ele, Benjamin Button s-a remarcat printr-o intrigă interesantă: povestea unui om care se naște bătrân și, pe parcursul vieții, întinerește, trăind totul pe dos. Dacă ne gândim puțin, implicațiile sunt înfricoșătoare: în timp ce toată lumea îmbătrânește, urmând ciclurile normale de viață, el devine din ce în ce mai tânăr. Trebuie să-și vadă apropiații descompunându-se încet, pe zi ce trece, în condițiile în care devine din ce în ce mai chipeș și mai puternic. Un astfel de punct de plecare poate genera un fir epic genial, cu întâmplări și personaje memorabile. Dar... din nefericire, s-a întâmplat ca producția să aibă parte de un scenarist care a lucrat și la Forrest Gump (un film într-adevăr extraordinar, văzut de mulți și foarte apreciat), Eric Roth, care, cel puțin din ceea ce am putut vedea pe ecran, a rămas foarte marcat de proiectul din

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă una dintre cele cinci cărți Scara lui Schild de Greg Egan răspunzând la întrebarea:

De câte ori a fost recompensat Greg Egan cu Premiul Ditmar?

- de două ori ☐
- de cinci ori ☐
- niciodată ☐



Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______

Cod Poștal ______ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția februarie, sunt:
Letea Tudor din Oradea, Popescu Daniel din Giurgiu, Florea Nicoleta din Brașov, Mitoi Mădălin din Horezu și Ciobică Elenea Dominique din Pașcani, care au câștigat câte un volum **Jumper.**

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2009. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iunie 2009 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Rubrică prezentată de Europa fm — Un radio de milioane de români

film



1994. Aşa că aproape întreg filmul cu Benjamin Button pare o clonă de Forrest Gump (SPOILER: au în comun elemente ca prietena din copilărie cu mari probleme existenţiale care se transformă în marea dragoste a eroului, amicul marinar, războiul, rasismul, depravarea din perioada hippie, statutul femeii, afacerea de familie, felul în care este povestită acţiunea de o bătrână pe patul de moarte, cu un accent sudist şi multe, multe alte detalii). Problema principală este că ceea ce a funcţionat perfect pentru Forrest Gump nu se prea pupă cu filmul de faţă. Rolurile sunt făcute de actori buni, dar total nepotriviţi pentru personajele cărora trebuie să le dea viaţă (oricum, Tom Hanks rămâne genial şi inegalabil în rolul celebrului oligofren Forrest, iar Brad Pitt poate să se pună şi-n cap, căci nu se va putea apropia vreodată de performanţa respectivă ca Benjamin Button şi poate în niciun alt rol), iar o mulţime de forrestgumpisme (sic!) sunt îndesate cu forţa şi nu se prea potrivesc în context. Păcat. Cei care n-au văzut Forrest Gump au o şansă mai bună să aprecieze curiosul caz al lui Benjamin Button, dar cred că până şi ei vor simţi că lucrurile sunt forţate şi personajele se dovedesc prea puţin expresive şi deloc bine conturate, având în vedere că filmul trăieşte din ele şi prin ele (sau cel puţin aşa ar trebui).

Ca „fan" Forrest Gump, am avut o senzaţie clară de „been there, done that", de copie 1 la 1, dar, cu toate acestea, m-am simţit bine şi mi-am pus o serie de probleme, deci timpul n-a fost irosit. Totuşi, dacă vreţi o recomandare cu o temă similară, dar mult mai complexă şi cu mai multe aspecte, vedeţi „Youth without Youth" (Tinereţe fără tinereţe), un film mult mai interesant pus în scenă după nuvela omonimă a lui Mircea Eliade, care merită citită, alături de Domnişoara Christina (o inedită nuvelă horror a aceluiaşi autor) şi multe alte texte care nu se studiază în şcoală.

■ **Caleb**

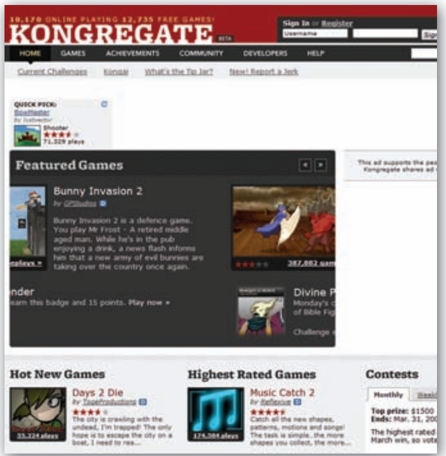
www.

http://webisode.thelevitationproject.com/

Dacă te duci să îţi cumperi ţoale, 90% din magazinele din România au o ofertă extraordinar de variată. Dacă eşti snowboarder sau montaniard…. Se pare că suntem o naţiune de practicanţi de sporturi extreme de pe undeva de la baza Everestului. După părerea celor care ne vând haine, ar trebui să mergem pe stradă îmbrăcaţi în fâşuri garantate să îţi ţină cald la -40 de grade şi în clăpari. Aşa că nu avem decât să ne conformăm şi să trăim după cum ne dictează societatea noastră de consum. În consecinţă, site-ul de faţă ne arată un pic despre ce ar trebui să facem odată îmbrăcaţi în hainele respective. Pe munte cu voi, plăieşii mei! Puneţi placa de snowboard în spinare şi cară-te pe munte. Ce dacă noi nu avem bani să ne cumpărăm o rudă întreagă de salam sau un bax de apă minerală. Trebuie să ne purtăm după cum ne dictează ceea ce purtăm. Şi de ce nu, de ceea ce conducem. Jeepane al căror loc este în cine ştie ce vâgăună şi nu în sensurile giratorii din centrul oraşului. Să trăiască prostia.



www.kongregate.com



Staţi flexaţi! Site-ul de faţă nu are nimic de-a face cu religia sau cu Dumnezeu. Nu încerc să vă convertesc la niciun fel de curent religios care să vă facă să vă aruncaţi calculatoarele pe geam. Ba dimpotrivă. Vă va face să le ţineţi şi mai aproape. Kongregate este un site pe care se găsesc cele mai multe jocuri flash din univers. Şi nu numai atât. Dar sunt şi mocca. Şi mai te şi ţin minte. Adică poţi intra azi, iar mâine ştie unde ai rămas. Plus că îţi mai oferă şi leaderboards şi o grămadă de tot felul de statistici legate de ce te joci şi de realizările tale. Ce-ai zice dacă te poţi şi lua la întrecere cu tot felul de alţi pierde vară de p-acolo în tot felul de competiţii în urma cărora te vei putea alege cu premii simbolice? Cu alte cuvinte, dacă ai mult timp la dispoziţie - şi îl ai că nu faci nimic - şi te descurci de minune cu mouse-ul în orice altceva decât proiecte legate de şcoală, poţi deveni un fel de Dumnezeu al acestei congregaţii. Iată că tot am ajuns cumva-cumva la religie. Da! Vei putea deveni Dumnezeu! Pe internet…

www.quakelive.com



Quake 3. Pe cuvânt că îl am instalat pe calculator. Pe cuvânt că îl joc cel puţin o oră din două în două zile. Este unul dintre cele mai mişto jocuri cu pac-pac inventate vreodată. Cei de la iD Software s-au prins de acest lucru şi, pentru a-l mai promova încă un pic, au lansat varianta ce poate fi jucată direct din browser. După ce îţi faci un cont (absolut gratuit) şi instalezi ceva prostii de la ei de pe site, intri direct în luptă cu bandiţii online-ului. Jocul este foarte deştept. Înainte de toate, îţi verifică potenţialul şi va face în aşa fel încât meciurile în care vei intra să fie pline de oameni care sunt la fel de buni ca şi tine. Adică nici nu vei muri de plictiseală împuşcând şoareci care joacă fps-uri de la tastele direcţionale, dar nici nu te dai cu capul de pereţi pentru că toţi din jurul tău parcă joacă cu Aim Bot. Plus de alta, ai tot felul de achievements pentru care merită să joci. Asta evident dacă nu îţi este de-ajuns să împroşti pereţii cu creierii internauţilor.



Imagine trimisă de bloxar revix. We are everywhere!!!



Imagine trimisă de Remus David
Pleacă mă de-aici că n-am mărunt!



Imagine trimisă de masacru the gamer
Get a room you two!



Imagine trimisă de Potirnache Alexandru. Deşteptarea şi pe sectoare soldat!



Imagine trimisă de Emil Nagy
Rezistă mă, SMURD-ul e pe drum!



Imagine trimisă de Marius Baicu. Doamne fereşte!



Imagine trimisă de Ciprian Caloian. Deci, fii atent! Asta-i miş... Dă-te bă din drum!

Câştigătorul din acest număr este Ciprian Caloian

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la **34%** faţă de preţul de copertă şi în PLUS PRIMEŞTI oricare DOUĂ REVISTE la fiecare abonament pe un an

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE
www.chip.ro/abo

Alegeţi cele două reviste BONUS dintre cele de mai jos:



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- Windows Vista
- Navigare GPS
- WLAN
- Word 2007
- SECURITATE
- WEBSITE



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

04/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 apariţii			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 apariţii			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Windows Vista 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Navigare GPS 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ________

Nume, prenume ________

Vârstă ____ Ocupaţie ________

Str. ________ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ________

Cod Poştal ______ Judeţ ________

Telefon ________ e-mail ________

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ________ Semnătura ________

Plata se poate efectua prin:
- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

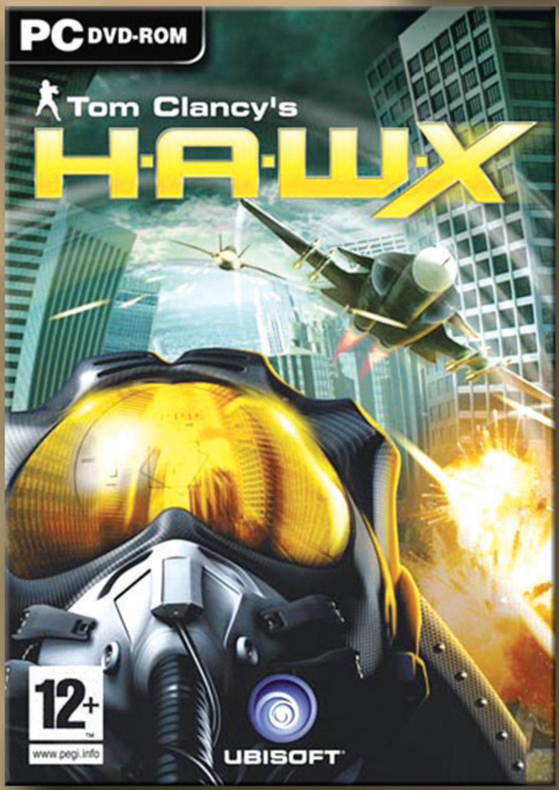
NEXT ISSUE



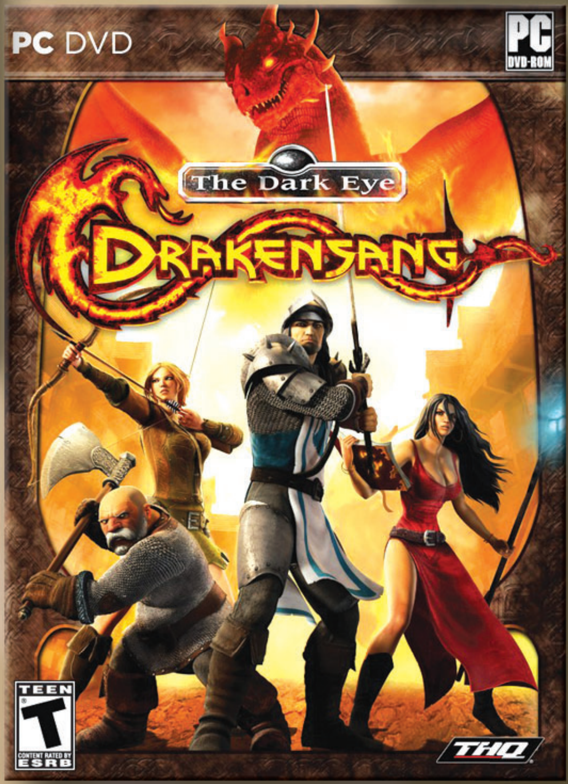
Be vewy vewy quiet! I'm huntin' commies!



Bastonul de amiral şi chipiul de mareşal sunt ale tale



Salonul de aeronautică Tom Clancy



Vrăjeşte nemţeşte!



WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• Luptă până la nivelul 80
• Înfruntă forţele lui Arthas the Lich King
• O nouă hero class - Death Knight
• Controlează puternice arme de asediu
În magazine din 13.11.08
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.